

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



**SIGNIFICADO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y
ETALONAJE COMO HERRAMIENTAS PARA LA
CONSTRUCCIÓN DEL RELATO
CINEMATOGRAFICO.**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

Mayte Labarga Málaga

Bajo la dirección del doctor

Francisco García García

Madrid, 2010

ISBN: 978-84-693-7815-1

© Mayte Labarga Málaga, 2010



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

DEPARTAMENTO: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD II

TITULO DE LA TESIS

*SIGNIFICADO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE COMO
HERRAMIENTAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL RELATO
CINEMATOGRAFICO.*

AUTORA:

MAYTE LABARGA MÁLAGA

DIRECTOR DE TESIS:

FRANCISCO GARCÍA GARCÍA

PROGRAMA: TÉCNICAS Y PROCESOS EN LA CREACIÓN DE IMÁGENES: APLICACIONES SOCIALES Y ESTÉTICAS.

MADRID, 2009

**A mi padre por creer en este proyecto
y ayudarme hacerlo realidad**

SUMARIO

SIGNIFICADO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE COMO HERRAMIENTAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL RELATO CINEMATOGRAFICO. PÁG. 01

MEANING OF SPECIAL EFFECTS AND COLOUR GRADING AS TOOLS FOR THE BUILDING CINEMATOGRAFIC STORY PÁG. 02

SIGNIFICADO DOS EFEITOS ESPECIAIS E CORRECÇÃO DE COR COMO FERRAMENTAS PARA A CONSTRUCCÃO DO RELATO CINEMATOGRAFICO. PÁG. 03

ETUDE ET RÔLE DES EFFETS SPÉCIAUX ET DE L'ETALONNAGE COMME OUTILS POUR LA CONSTRUCTION DU RÉCIT CINÉMATOGRAPHIQUE. PÁG. 04

1 INTRODUCCIÓN PÁG. 05

1.1 OBJETO PÁG. 06

1.2 OBJETIVO PRINCIPAL PÁG. 06

1.3 FINALIDAD PÁG. 06

1.4 JUSTIFICACIÓN PÁG. 07

1.5 OPORTUNIDAD DEL TEMA PÁG. 07

1.6 ESTRUCTURA PÁG. 08

2 ESTADO DE LA CUESTION PÁG. 09

2.1 HITOS HISTÓRICOS DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS PÁG. 09

2.1.1 LA SUSTITUCIÓN DE IMÁGENES: PRIMER HITO HISTÓRICO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS PÁG. 13

2.1.2 ANIMACIÓN CUADRO A CUADRO: SEGUNDO HITO HISTÓRICO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS EN ESPAÑA PÁG. 17

2.1.3 CINE DE CIENCIA FICCIÓN: TERCER HITO HISTÓRICO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS. PÁG. 19

2.1.4	METRÓPOLIS Y FAUSTO: CUARTO HITO HISTÓRICO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS.	PÁG. 20
2.1.5	LAS GRANDES CRIATURAS ANIMADAS: QUINTO HITO HISTÓRICO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS.	PÁG. 22
2.1.6	RECREACIÓN DE GRANDES CATÁSTROFES Y CRIATURAS DE OTROS PLANETAS: SEXTO HITO HISTÓRICO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS.	PÁG. 24
2.1.7	ACTUALES SUPERPRODUCCIONES CINEMATOGRAFICAS: SÉPTIMO HITO HISTÓRICO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS.	PÁG. 26
2.2	DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA POSTPRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA	PÁG. 27
2.2.1	DEFINICIÓN DE LOS EFECTOS ESPECIALES	PÁG. 29
2.2.2	DIFERENTES FORMAS DE CREACIÓN DE UN EFECTO ESPECIAL	PÁG. 30
2.3	LA COMPOSICIÓN DE UN PLANO MEDIANTE EL USO DE LA HERRAMIENTA CROMAKEY.	PÁG. 37
2.3.1	LA ILUMINACIÓN CORRECTA DE UN CHROMAKEY	PÁG. 39
2.4	SOFTWARES DE EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE	PÁG. 48
2.5	TRATAMIENTO DEL COLOR (ETALONAJE) EN UNA PELÍCULA	PÁG. 52
2.6	DESARROLLO DEL PROCESO DE ETALONAJE DE UNA PELÍCULA	PÁG. 56
2.7	PRINCIPALES TÉRMINOS UTILIZADOS AL HABLAR DE CINE	PÁG. 71
2.8	CONCEPTOS DE TECNOLOGIA APLICADA A LA CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE	PÁG. 83
2.8.1	ÚLTIMOS AVANCES EN EL REGISTRO DE IMÁGENES CINEMATOGRAFICAS.	PÁG. 85
2.9	UNA MANERA DIFERENTE DE VER UN RELATO CINEMATOGRAFICO.	PÁG. 88
2.10	CONCEPTOS GENERALES DE RETÓRICA	PÁG. 95

2.10.1 FIGURAS RETÓRICAS Y SU APLICACIÓN EN EL RELATO CINEMATOGRAFICO.	PÁG. 100
2.11 ACERCAMIENTO CREATIVIDAD CINEMATOGRAFICA	PÁG. 111
2.12 EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE COMO ELEMENTOS EN LA NARRATIVA AUDIOVISUAL	PÁG. 117
3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	PÁG. 139
3.1 OBJETO	PÁG. 139
3.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	PÁG. 140
3.3 OBJETIVOS	PÁG. 141
3.4 HIPÓTESIS	PÁG. 142
3.5 METODOLOGÍA	PÁG. 142
3.5.1 UNIDAD DE ANÁLISIS, UNIVERSO Y CRITERIOS DE ANÁLISIS	PÁG. 142
3.5.1.1 CRITERIOS DE SELECCIÓN DEL CORPUS	PÁG. 143
3.5.1.2. MODELO DE ANÁLISIS	PÁG. 144
4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	PÁG. 145
4.1 SINOPSIS CONTEXTUALIZADA.	PÁG. 145
4.2 DESCRIPCIÓN NARRATIVA DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS.	PÁG. 149
4.2.1 Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo" (2001)	PÁG. 149
4.2.1.1 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: prólogo: Un anillo para gobernarlos a todos...	PÁG. 149
4.2.1.2 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: La historia de Isildur	PÁG. 149
4.2.1.3 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Saruman El Blanco	PÁG. 150

4.2.1.4	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Un cuchillo en la oscuridad	PÁG. 150
4.2.1.5	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Las cavernas de Isengard	PÁG. 151
4.2.1.6	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Huyendo hacia el vado	PÁG. 151
4.2.1.7	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Rivendell	PÁG. 151
4.2.1.8	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: El pasaje de Caradhras	PÁG. 152
4.2.1.9	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Moria.	PÁG. 152
4.2.1.10	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: El sepulcro de Balin	PÁG. 152
4.2.1.11	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: El puente de Khazad- Dum	PÁG. 153
4.2.1.12	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: El espejo de Galadriel	PÁG. 153
4.2.1.13	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Parth Galen	PÁG. 154
4.2.2	Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película "El Señor de los Anillos, Las dos Torres" (2002)	PÁG. 154
4.2.2.1	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Prólogo: Los cimientos de Piedra.	PÁG. 154
4.2.2.2	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Sméagol Domado	PÁG. 154
4.2.2.3	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Pastor de árboles	PÁG. 154

4.2.2.4	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: A través de las ciénegas	PÁG. 155
4.2.2.5	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: El caballero blanco	PÁG. 155
4.2.2.6	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: La puerta negra está cerrada	PÁG. 155
4.2.2.7	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Hierbas aromáticas y guiso de conejo.	PÁG. 156
4.2.2.8	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Los lobos de Isengard	PÁG. 156
4.2.2.9	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Las fuerzas de Isengard	PÁG. 156
4.2.2.10	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Ent- cuentro	PÁG. 156
4.2.2.11	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Fractura del muro	PÁG. 157
4.2.2.12	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: La última marcha de los Ents.	PÁG. 157
4.2.2.13	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: La inundación de Isengard	PÁG. 157
4.2.2.14	Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002). Título de la escena: Las grandes historias que realmente importan	PÁG. 157
4.2.3	Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003)	PÁG. 158
4.2.3.1	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: El hallazgo del anillo	PÁG. 158
4.2.3.2	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: Camino a Isengard	PÁG. 158

4.2.3.3	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: El Palantír	PÁG. 158
4.2.3.4	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: La visión de Arwen	PÁG. 158
4.2.3.5	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: Minas Tirith	PÁG. 159
4.2.3.6	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: Minas Morgul	PÁG. 159
4.2.3.7	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: El Rey de los muertos	PÁG. 159
4.2.3.8	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: Asedio de Gondor	PÁG. 159
4.2.3.9	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: La guarida de EllaLaraña	PÁG. 160
4.2.3.10	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: Cae la puerta de Gondor.	PÁG. 160
4.2.3.11	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: Las decisiones de Maese Samsagaz	PÁG. 160
4.2.3.12	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: La carga de los Rohirrim.	PÁG. 160
4.2.3.13	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: La batalla en los campos del Pelennor.	PÁG. 160
4.2.3.14	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: La grieta del destino	PÁG. 161
4.2.3.15	Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003). Título de la escena: Sauron derrotado	PÁG. 161

4.2.4	Síntesis de las escenas seleccionadas en la película "Harry Potter y la Piedra Filosofal" (2001)	PÁG. 161
4.2.4.1	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena uno (La Adopción de Harry Potter)	PÁG. 161
4.2.4.2	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena dos (Harry habla con la serpiente)	PÁG. 161
4.2.4.3	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena siete (La varita de Harry Potter)	PÁG. 162
4.2.4.4	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena nueve (Andén 9 ¾, hacia la escuela Hogwarts)	PÁG. 162
4.2.4.5	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena doce (Un sombrero elige el destino de Harry)	PÁG. 163
4.2.4.6	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena trece (El banquete)	PÁG. 163
4.2.4.7	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena catorce (Clase con la profesora McGonagall)	PÁG. 163
4.2.4.8	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena quince (El primer vuelo de Harry Potter)	PÁG. 163
4.2.4.9	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena dieciséis (El guardián de tres cabezas)	PÁG. 164
4.2.4.10	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena veinte (Primera partida de Quidditch)	PÁG. 164
4.2.4.11	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena veintidós (Harry en busca de más información)	PÁG. 164
4.2.4.12	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena veintisiete (Comienza la búsqueda la piedra filosofal)	PÁG. 165
4.2.4.13	Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001). Número de la escena: Escena veintiocho (El ajedrez mágico)	PÁG. 165

4.2.4.14	<p>Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).</p> <p>Número de la escena: Escena treinta (Encuentro con Voldemort)</p>	PÁG. 166
4.2.4.15	<p>Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).</p> <p>Número de la escena: Escena treinta y uno (Harry vence a Voldemort)</p>	PÁG. 166
4.2.5	<p>Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película:</p> <p>“Harry Potter y la Cámara Secreta” (2002)</p>	PÁG. 166
4.2.5.1	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena dos (Dobby cumple su misión)</p>	PÁG. 166
4.2.5.2	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena tres (El rescate de Harry Potter)</p>	PÁG. 167
4.2.5.3	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena cinco (Harry y los polvos mágicos)</p>	PÁG. 167
4.2.5.4	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena ocho (Harry y Ron caen en el sauce boxeador)</p>	PÁG. 167
4.2.5.5	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena diez (Lección: Transplantar mandrágoras)</p>	PÁG. 167
4.2.5.6	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena once (Los duendecillos de Cornualles)</p>	PÁG. 168
4.2.5.7	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena veinte. (Harry y Ron se disfrazan)</p>	PÁG. 168
4.2.5.8	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena veintidós (Harry descubre el libro de Tom Riddle)</p>	PÁG. 168
4.2.5.9	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena veintitrés (Regreso al pasado)</p>	PÁG. 168
4.2.5.10	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena veintisiete (En encuentro de Harry y Ron con las arañas)</p>	PÁG. 169
4.2.5.11	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena veintinueve (Descubrimiento de la cámara secreta)</p>	PÁG. 169

4.2.5.12	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena treinta y dos (Harry y la serpiente gigante)</p>	PÁG. 169
4.2.5.13	<p>Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).</p> <p>Número de la escena: Escena treinta y tres (Harry se enfrenta a Tom Riddle)</p>	PÁG. 169
4.2.6	<p>Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película:</p> <p>“Harry Potter y el Prisionero de Azkaban” (2004)</p>	PÁG. 170
4.2.6.1	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena dos (Harry utiliza sus poderes contra la hermana de su tío)</p>	PÁG. 170
4.2.6.2	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena tres (Harry y el autobús temerario)</p>	PÁG. 170
4.2.6.3	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena siete (Harry y su primer enfrentamiento contra el dementor)</p>	PÁG. 170
4.2.6.4	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena diez (La primera clase con Hagrid)</p>	PÁG. 170
4.2.6.5	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena once (Enfrentamientos a los miedos)</p>	PÁG. 171
4.2.6.6	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena trece (La señora gorda ha desaparecido)</p>	PÁG. 171
4.2.6.7	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena quince (Juego de Quidditch)</p>	PÁG. 171
4.2.6.8	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena diecinueve (Harry se enfrenta al dementor)</p>	PÁG. 171
4.2.6.9	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena veintitrés (Harry y Hermione se enfrentan al sauce boxeador)</p>	PÁG. 171
4.2.6.10	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena veinticinco (La rata es Peter Pettigrew)</p>	PÁG. 172
4.2.6.11	<p>Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).</p> <p>Número de la escena: Escena veintiséis (La transformación de Remus en lobo)</p>	PÁG. 172

4.2.6.12	Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004). Número de la escena: Escena veintiocho (Retorcer en el tiempo)	PÁG. 172
4.2.6.13	Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004). Número de la escena: Escena treinta y uno (Ataque de los dementores)	PÁG. 172
4.2.6.14	Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004). Número de la escena: Escena treinta y tres (El profesor Lupin se despide)	PÁG. 173
4.3 Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en las escenas seleccionadas.		PÁG. 174
4.3.1	Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001)	PÁG. 174
4.3.1.1	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: prólogo: Un anillo para gobernarlos a todos...	PÁG. 174
4.3.1.2	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: La historia de Isildur	PÁG. 177
4.3.1.3	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Saruman el Blanco	PÁG. 178
4.3.1.4	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Un cuchillo en la oscuridad	PÁG. 179
4.3.1.5	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Las cavernas de Isengard	PÁG. 180
4.3.1.6	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Huyendo hacia el vado	PÁG. 181
4.3.1.7	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Rivendell	PÁG. 182
4.3.1.8	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: El pasaje de Caradhras	PÁG. 183
4.3.1.9	Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001). Título de la escena: Moria.	PÁG. 184

4.3.1.10	<p>Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).</p> <p>Título de la escena: El sepulcro de Balin</p>	PÁG. 185
4.3.1.11	<p>Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).</p> <p>Título de la escena: El puente de Khazad- Dum</p>	PÁG. 186
4.3.1.12	<p>Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).</p> <p>Título de la escena: El espejo de Galadriel</p>	PÁG. 187
4.3.1.13	<p>Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).</p> <p>Título de la escena: Parth Galen</p>	PÁG. 188
4.3.2	<p>Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película:</p> <p>“El Señor de los Anillos, Las dos Torres” (2002)</p>	PÁG. 189
4.3.2.1	<p>Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).</p> <p>Título de la escena: Prólogo: Los cimientos de Piedra.</p>	PÁG. 189
4.3.2.2	<p>Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002).</p> <p>Título De La Escena: Sméagol Domado</p>	PÁG. 190
4.3.2.3	<p>Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002).</p> <p>Título De La Escena: Pastor De Árboles</p>	PÁG. 191
4.3.2.4	<p>Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002).</p> <p>Título De La Escena: A Través De Las Ciénegas</p>	PÁG. 192
4.3.2.5	<p>Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002).</p> <p>Título De La Escena: El Caballero Blanco</p>	PÁG. 193
4.3.2.6	<p>Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002).</p> <p>Título De La Escena: La Puerta Negra Está Cerrada</p>	PÁG. 194
4.3.2.7	<p>Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002).</p> <p>Título De La Escena: Hierbas Aromáticas Y Guiso De Conejo.</p>	PÁG. 195
4.3.2.8	<p>Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002).</p> <p>Título De La Escena: Los Lobos De Isengard</p>	PÁG. 197
4.3.2.9	<p>Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002).</p> <p>Título De La Escena: Las Fuerzas De Isengard</p>	PÁG. 198

4.3.2.10	Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002). Título De La Escena: Ent- Cuentro	PÁG. 199
4.3.2.11	Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002). Título De La Escena: Fractura Del Muro	PÁG. 200
4.3.2.12	Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002). Título De La Escena: La Última Marcha De Los Ents.	PÁG. 201
4.3.2.13	Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002). Título De La Escena: La Inundación De Isengard	PÁG. 202
4.3.2.14.	Película: El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres (2002). Título De La Escena: Las Grandes Historias Que Realmente Importan	PÁG. 203
4.3.3	Descripción Técnica De Los Efectos Especiales Y Etalonaje En La Película: "El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey" (2003)	PÁG. 204
4.3.3.1	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: El Hallazgo Del Anillo	PÁG. 204
4.3.3.2	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: Camino A Isengard	PÁG. 205
4.3.3.3	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: El Palantír	PÁG. 206
4.3.3.4	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: La Visión De Arwen	PÁG. 207
4.3.3.5	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: Minas Tirith	PÁG. 208
4.3.3.6	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: Minas Morgul	PÁG. 209
4.3.3.7	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: El Rey De Los Muertos	PÁG. 210
4.3.3.8	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: Asedio De Gondor	PÁG. 211

4.3.3.9	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: La Guarida De Ellalaraña	PÁG. 213
4.3.3.10	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: Cae La Puerta De Gondor.	PÁG. 214
4.3.3.11	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: Las Decisiones De Maese Samsagaz	PÁG. 215
4.3.3.12	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: La Carga De Los Rohirrim.	PÁG. 216
4.3.3.13	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: La Batalla En Los Campos Del Pelennor.	PÁG. 217
4.3.3.14	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: La Grieta Del Destino	PÁG. 218
4.3.3.15	Película: El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey (2003). Título De La Escena: Sauron Derrotado	PÁG. 219
4.3.4	Descripción Técnica De Los Efectos Especiales Y Etalonaje En La Película: "Harry Potter Y La Piedra Filosofal" (2001)	PÁG. 220
4.3.4.1	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Uno (La Adopción De Harry Potter)	PÁG. 220
4.3.4.2	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Dos	PÁG. 221
4.3.4.3	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Siete	PÁG. 222
4.3.4.4	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Nueve	PÁG. 223
4.3.4.5	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Doce	PÁG. 224
4.3.4.6	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Trece	PÁG. 224

4.3.4.7	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Catorce	PÁG. 225
4.3.4.8	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Quince	PÁG. 226
4.3.4.9	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Dieciséis	PÁG. 227
4.3.4.10	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Veinte	PÁG. 228
4.3.4.11	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Veintidós	PÁG. 229
4.3.4.12	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Veintisiete	PÁG. 230
4.3.4.13	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Veintiocho	PÁG. 231
4.3.4.14	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Treinta	PÁG. 232
4.3.4.15	Película: Harry Potter Y La Piedra Filosofal (2001). Número De La Escena: Escena Treinta Y Uno	PÁG. 233
4.3.5	Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002)	PÁG. 234
4.3.5.1	Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002). Número de la escena: Escena dos (Dobby cumple su misión)	PÁG. 234
4.3.5.2	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Tres	PÁG. 235
4.3.5.3	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Cinco	PÁG. 236
4.3.5.4	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Ocho	PÁG. 237

4.3.5.5	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Diez	PÁG. 238
4.3.5.6	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Once	PÁG. 239
4.3.5.7	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Veinte.	PÁG. 240
4.3.5.8	Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002). Número de la escena: Escena veintidós (Harry descubre el libro de Tom Riddle)	PÁG. 240
4.3.5.9	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Veintitrés	PÁG. 241
4.3.5.10	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Veintisiete	PÁG. 242
4.3.5.11	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Veintinueve	PÁG. 243
4.3.5.12	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Treinta Y Dos	PÁG. 244
4.3.5.13	Película: Harry Potter Y La Cámara Secreta (2002). Número De La Escena: Escena Treinta Y Tres	PÁG. 245
4.3.6	Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004)	PÁG. 246
4.3.6.1	Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004). Número de la escena: Escena dos (Harry utiliza sus poderes contra la hermana de su tío)	PÁG. 246
4.3.6.2	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Tres	PÁG. 247
4.3.6.3	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Siete	PÁG. 248
4.3.6.4	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Diez	PÁG. 249

4.3.6.5	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Once	PÁG. 250
4.3.6.6	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Trece	PÁG. 251
4.3.6.7	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Quince	PÁG. 252
4.3.6.8	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Diecinueve	PÁG. 253
4.3.6.9	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Veintitrés	PÁG. 254
4.3.6.10	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Veinticinco	PÁG. 255
4.3.6.11	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Veintiséis	PÁG. 256
4.3.6.12	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Veintiocho	PÁG. 257
4.3.6.13	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Treinta Y Uno	PÁG. 258
4.3.6.14	Película: Harry Potter Y El Prisionero De Azkaban (2004). Número De La Escena: Escena Treinta Y Tres	PÁG. 259

4.4 [Análisis de los efectos especiales y etalonaje y su relación con los recursos retóricos, con su narrativa, con la creatividad y con la originalidad de las escenas seleccionadas.](#) [PÁG. 261](#)

4.4.1	Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad de las escenas seleccionadas en la película: “El Señor De Los Anillos, La Comunidad Del Anillo” (2001)	PÁG. 261
4.4.1.1	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: PRÓLOGO: UN ANILLO PARA GOBERNARLOS A TODOS	PÁG. 261
4.4.1.1.1	Relación con la narrativa	PÁG. 261

4.4.1.2	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: LA HISTORIA DE ISILDUR	PÁG. 267
4.4.1.2.1	Relación con la narrativa	PÁG. 267
4.4.1.3	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: SARUMAN EL BLANCO	PÁG. 272
4.4.1.3.1	Relación con la narrativa	PÁG. 272
4.4.1.4	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: UN CUCHILLO EN LA OSCURIDAD	PÁG. 276
4.4.1.4.1	Relación con la narrativa	PÁG. 276
4.4.1.5	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: LAS CAVERNAS DE ISENGARD	PÁG. 281
4.4.1.5.1	Relación con la narrativa	PÁG. 281
4.4.1.6	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: HUYENDO HACIA EL VADO	PÁG. 285
4.4.1.6.1	Relación con la narrativa	PÁG. 285
4.4.1.7	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: RIVENDELL	PÁG. 291
4.4.1.7.1	Relación con la narrativa	PÁG. 291
4.4.1.8	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: EL PASAJE DE CARADHRAS	PÁG. 296
4.4.1.8.1	Relación con la narrativa	PÁG. 296
4.4.1.9	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: MORIA.	PÁG. 300
4.4.1.9.1	Relación con la narrativa	PÁG. 300
4.4.1.10	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: EL SEPULCRO DE BALIN	PÁG. 305
4.4.1.10.1	Relación con la narrativa	PÁG. 305
4.4.1.11	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: EL PUENTE DE KHAZAD- DUM	PÁG. 310
4.4.1.11.1	Relación con la narrativa	PÁG. 310
4.4.1.12	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: EL ESPEJO DE GALADRIEL	PÁG. 317
4.4.1.12.1	Relación con la narrativa	PÁG. 317

4.4.1.13	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO (2001). TÍTULO DE LA ESCENA: PARTH GALEN	
4.4.1.13.1	Relación con la narrativa	PÁG. 321
4.4.1.1.1.1	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001) en relación a la narrativa y los efectos especiales	PÁG. 326
4.4.1.1.1.2	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001) en relación a la narrativa y el etalonaje	PÁG. 334
4.4.1.1.1.3	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001) en relación a los recursos retóricos.	PÁG. 338
4.4.1.1.1.4	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y los efectos especiales.	PÁG. 346
4.4.1.1.1.5	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y el etalonaje.	PÁG. 350
4.4.2	Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad de las escenas seleccionadas en la película: “El Señor De Los Anillos, Las Dos Torres” (2002)	PÁG. 352
4.4.2.1	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: LOS CIMIENTOS DE PIEDRA	PÁG. 352
4.4.2.1.1	Relación con la narrativa	PÁG. 352
4.4.2.2	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: SMÉAGOL DOMADO	PÁG. 356
4.4.2.2.1	Relación con la narrativa	PÁG. 356
4.4.2.3	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: PASTOR DE ÁRBOLES	PÁG. 360
4.4.2.3.1	Relación con la narrativa	PÁG. 360
4.4.2.4	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: A TRAVÉS DE LAS CIÉNEGAS	PÁG. 364
4.4.2.4.1	Relación con la narrativa	PÁG. 364
4.4.2.5	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: EL CABALLERO BLANCO	PÁG. 368
4.4.2.5.1	Relación con la narrativa	PÁG. 368

4.4.2.6	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: LA PUERTA NEGRA ESTÁ CERRADA	PÁG. 371
4.4.2.6.1	Relación con la narrativa	PÁG. 371
4.4.2.7	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: HIERBAS AROMÁTICAS Y GUISO DE CONEJO.	PÁG. 375
4.4.2.7.1	Relación con la narrativa	PÁG. 375
4.4.2.8	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: LOS LOBOS DE ISENGARD	PÁG. 379
4.4.2.8.1	Relación con la narrativa	PÁG. 379
4.4.2.9. -	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: LAS FUERZAS DE ISENGARD	PÁG. 383
4.4.2.9.1	Relación con la narrativa	PÁG. 383
4.4.2.10	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: ENT- CUENTRO	PÁG. 386
4.4.2.10.1	Relación con la narrativa	PÁG. 386
4.4.2.11. -	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: FRACTURA DEL MURO	PÁG. 389
4.4.2.11.1	Relación con la narrativa	PÁG. 389
4.4.2.12. -	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: LA ÚLTIMA MARCHA DE LOS ENTS.	PÁG. 393
4.4.2.12.1	Relación con la narrativa	PÁG. 393
4.4.2.13. -	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: LA INUNDACIÓN DE ISENGARD	PÁG. 397
4.4.2.13.1	Relación con la narrativa	PÁG. 397
4.4.2.14. -	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES (2002). TÍTULO DE LA ESCENA: LAS GRANDES HISTORIAS QUE REALMENTE IMPORTAN	PÁG. 401
4.4.2.14.1	Relación con la narrativa	PÁG. 401
4.4.2.1.1.1	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002) en relación a la narrativa y los efectos especiales	PÁG. 406

4.4.2.1.1.2	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002) en relación a la narrativa y el etalonaje	PÁG. 412
4.4.2.1.1.3	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002) en relación a los recursos retóricos.	PÁG. 414
4.4.2.1.1.4	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y los efectos especiales.	PÁG. 420
4.4.2.1.1.5	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y el etalonaje.	PÁG. 424
4.4.3	Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad de las escenas seleccionadas en la película: “El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey” (2003)	PÁG. 426
4.4.3.1	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: EL HALLAZGO DEL ANILLO	PÁG. 426
4.4.3.1.1	Relación con la narrativa	PÁG. 426
4.4.3.2	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: CAMINO A ISENGARD	PÁG. 430
4.4.3.2.1	Relación con la narrativa	PÁG. 430
4.4.3.3	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: EL PALANTÍR	PÁG. 433
4.4.3.3.1	Relación con la narrativa	PÁG. 433
4.4.3.4	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: LA VISIÓN DE ARWEN	PÁG. 436
4.4.3.4.1	Relación con la narrativa	PÁG. 436
4.4.3.5	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: MINAS TIRITH	PÁG. 440
4.4.3.5.1.	- Relación con la narrativa	PÁG. 440
4.4.3.6	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: MINAS MORGUL	PÁG. 443
4.4.3.6.1	Relación con la narrativa	PÁG. 443
4.4.3.7	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: EL REY DE LOS MUERTOS	PÁG. 447
4.4.3.7.1	Relación con la narrativa	PÁG. 447

4.4.3.8.	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: ASEDIO DE GONDOR	PÁG. 451
4.4.3.8.1	Relación con la narrativa	PÁG. 451
4.4.3.9	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: LA GUARIDA DE ELLALARAÑA	PÁG. 454
4.4.3.9.1	Relación con la narrativa	PÁG. 454
4.4.3.10	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: CAE LA PUERTA DE GONDOR.	PÁG. 458
4.4.3.10.1	Relación con la narrativa	PÁG. 458
4.4.3.11	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: LAS DECISIONES DE MAESE SAMSAGAZ	PÁG. 461
4.4.3.11.1	Relación con la narrativa	PÁG. 461
4.4.3.12.	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: LA CARGA DE LOS ROHIRRIM.	PÁG. 465
4.4.3.12.1	Relación con la narrativa	PÁG. 465
4.4.3.13.	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: LA BATALLA EN LOS CAMPOS DEL PELENNOR.	PÁG. 469
4.4.3.13.1	Relación con la narrativa	PÁG. 469
4.4.3.14	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: LA GRIETA DEL DESTINO	PÁG. 473
4.4.3.14.1	Relación con la narrativa	PÁG. 473
4.4.3.15	PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY (2003). TÍTULO DE LA ESCENA: SAURON DERROTADO	PÁG. 477
4.4.3.15.1	Relación con la narrativa	PÁG. 477
4.4.3.1.1.1	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003) en relación a la narrativa y los efectos especiales	PÁG. 481
4.4.3.1.1.2	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003) en relación a la narrativa y el etalonaje	PÁG. 487
4.4.3.1.1.3	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003) en relación a los recursos retóricos.	PÁG. 491

4.4.3.1.1.4 Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y los efectos especiales. PÁG. 499

4.4.3.1.1.5 Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y el etalonaje. PÁG. 503

4.4.4 Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad de las escenas seleccionadas en la película: “Harry Potter Y La Piedra Filosofal” (2001)

PÁG. 505

4.4.4.1 PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).

NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA UNO

PÁG. 505

4.4.4.1.1 Relación con la narrativa

PÁG. 505

4.4.4.2. PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).

NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA DOS

PÁG. 509

4.4.4.2.1 Relación con la narrativa

PÁG. 509

4.4.4.3 PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).

NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA SIETE

PÁG. 514

4.4.4.3.1 Relación con la narrativa

PÁG. 514

4.4.4.4 PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).

NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA NUEVE

PÁG. 518

4.4.4.4.1 Relación con la narrativa

PÁG. 518

4.4.4.5 PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).

NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA DOCE

PÁG. 522

4.4.4.5.1 Relación con la narrativa

PÁG. 522

4.4.4.6 PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).

NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TRECE

PÁG. 526

4.4.4.6.1 Relación con la narrativa

PÁG. 526

4.4.4.7 PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).

NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA CATORCE

PÁG. 530

4.4.4.7.1 Relación con la narrativa

PÁG. 530

4.4.4.8 PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).

NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA QUINCE

PÁG. 533

4.4.4.8.1 Relación con la narrativa

PÁG. 533

4.4.4.9	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA DIECISÉIS</p> <p>4.4.4.9.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 537</p> <p>PÁG. 537</p>
4.4.4.10	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTE</p> <p>4.4.4.10.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 541</p> <p>PÁG. 541</p>
4.4.4.11	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTIDÓS</p> <p>4.4.4.11.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 545</p> <p>PÁG. 545</p>
4.4.4.12	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTISIETE</p> <p>4.4.4.12.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 549</p> <p>PÁG. 549</p>
4.4.4.13	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTIOCHO</p> <p>4.4.4.13.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 554</p> <p>PÁG. 554</p>
4.4.4.14	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TREINTA</p> <p>4.4.4.14.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 560</p> <p>PÁG. 560</p>
4.4.4.15	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TREINTA Y UNO</p> <p>4.4.4.15.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 565</p> <p>PÁG. 565</p>
4.4.4.1.1.1	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la piedra filosofal” (2001) en relación a la narrativa y los efectos especiales	PÁG. 570
4.4.4.1.1.2	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la piedra filosofal” (2001) en relación a la narrativa y el etalonaje	PÁG. 576
4.4.4.1.1.3	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la piedra filosofal” (2001) en relación a los recursos retóricos.	PÁG. 578
4.4.4.1.1.4	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la piedra filosofal” (2001) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y los efectos especiales.	PÁG. 586
4.4.4.1.1.5	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la piedra filosofal” (2001) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y el etalonaje.	PÁG. 590

4.4.5. Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad de las escenas seleccionadas en la película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002)

		PÁG. 592
4.4.5.1	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA DOS	PÁG. 592
4.4.5.1.1	Relación con la narrativa	PÁG. 592
4.4.5.2	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TRES	PÁG. 595
4.4.5.2.1	Relación con la narrativa	PÁG. 595
4.4.5.3	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA CINCO	PÁG. 598
4.4.5.3.1	Relación con la narrativa	PÁG. 598
4.4.5.4	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA OCHO	PÁG. 601
4.4.5.4.1	Relación con la narrativa	PÁG. 601
4.4.5.5	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA DIEZ	PÁG. 604
4.4.5.5.1	Relación con la narrativa	PÁG. 604
4.4.5.6.	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA ONCE	PÁG. 607
4.4.5.6.1	Relación con la narrativa	PÁG. 607
4.4.5.7	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTE.	PÁG. 610
4.4.5.7.1	Relación con la narrativa	PÁG. 610
4.4.5.8	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTIDÓS	PÁG. 614
4.4.5.8.1	Relación con la narrativa	PÁG. 614
4.4.5.9	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTITRÉS	PÁG. 617
4.4.5.9.1	Relación con la narrativa	PÁG. 617
4.4.5.10	PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTISIETE	PÁG. 620
4.4.5.10.1	Relación con la narrativa	PÁG. 620

4.4.5.11	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTINUEVE</p> <p>4.4.5.11.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 624</p> <p>PÁG. 624</p>
4.4.5.12	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TREINTA Y DOS</p> <p>4.4.5.12.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 627</p> <p>PÁG. 627</p>
4.4.5.13	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TREINTA Y TRES</p> <p>4.4.5.13.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 631</p> <p>PÁG. 631</p>
4.4.5.1.1.1	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la cámara secreta” (2002) en relación a la narrativa y los efectos especiales	PÁG. 635
4.4.5.1.1.2	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la cámara secreta” (2002) en relación a la narrativa y el etalonaje	PÁG. 641
4.4.5.1.1.3	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la cámara secreta” (2002) en relación a los recursos retóricos.	PÁG. 645
4.4.5.1.1.4	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la cámara secreta” (2002) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y los efectos especiales.	PÁG. 653
4.4.5.1.1.5	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y la cámara secreta” (2002) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y el etalonaje.	PÁG. 657
4.4.6	<p>Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad de las escenas seleccionadas en la película: “Harry Potter y El prisionero de Azkaban” (2004)</p>	PÁG. 659
4.4.6.1	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA DOS</p> <p>4.4.6.1.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 659</p> <p>PÁG. 659</p>
4.4.6.2	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TRES</p> <p>4.4.6.2.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 662</p> <p>PÁG. 662</p>
4.4.6.3	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA SIETE</p> <p>4.4.6.3.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 665</p> <p>PÁG. 665</p>
4.4.6.4	<p>PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004).</p> <p>NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA DIEZ</p> <p>4.4.6.4.1 Relación con la narrativa</p>	<p>PÁG. 669</p> <p>PÁG. 669</p>

4.4.6.5	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA ONCE	PÁG. 672
4.4.6.5.1	Relación con la narrativa	PÁG. 672
4.4.6.6	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TRECE	PÁG. 675
4.4.6.6.1	Relación con la narrativa	PÁG. 675
4.4.6.7	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA QUINCE	PÁG. 679
4.4.6.7.1	Relación con la narrativa	PÁG. 679
4.4.6.8	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA DIECINUEVE	PÁG. 682
4.4.6.8.1	Relación con la narrativa	PÁG. 682
4.4.6.9.	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTITRÉS	PÁG. 686
4.4.6.9.1	Relación con la narrativa	PÁG. 686
4.4.6.10	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTICINCO	PÁG. 689
4.4.6.10.1	Relación con la narrativa	PÁG. 689
4.4.6.11	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTISÉIS	PÁG. 692
4.4.6.11.1	Relación con la narrativa	PÁG. 692
4.4.6.12	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA VEINTIOCHO	PÁG. 695
4.4.6.12.1	Relación con la narrativa	PÁG. 695
4.4.6.13	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TREINTA Y UNO	PÁG. 699
4.4.6.13.1	Relación con la narrativa	PÁG. 699
4.4.6.14	PELÍCULA: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN (2004). NÚMERO DE LA ESCENA: ESCENA TREINTA Y TRES	PÁG. 702
4.4.6.14.1	Relación con la narrativa	PÁG. 702
4.4.6.1.1.1	Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y el prisionero de Azkaban” (2004) en relación a la narrativa y los efectos especiales	PÁG. 706

4.4.6.1.1.2 Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y el prisionero de Azkaban” (2004) en relación a la narrativa y el etalonaje PÁG. 712

4.4.6.1.1.3 Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y el prisionero de Azkaban” (2004) en relación a los recursos retóricos. PÁG. 714

4.4.6.1.1.4 Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y el prisionero de Azkaban” (2004) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y los efectos especiales. PÁG. 720

4.4.6.1.1.5 Cuadro comparativo de las escenas seleccionadas de la película “Harry Potter y el prisionero de Azkaban” (2004) en relación a la creatividad y originalidad de la escena y el etalonaje. PÁG. 724

5 VALORACIÓN GLOBAL POR PELÍCULA Y POR CONCEPTOS PÁG. 726

5.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001) PÁG. 726

5.1.1 EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y LOS EFECTOS ESPECIALES PÁG. 726

5.1.2 EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y EL ETALONAJE PÁG. 728

5.1.3 EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS PÁG. 729

5.1.4 RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (EFECTOS ESPECIALES) PÁG. 733

5.1.5 RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (EFECTOS ESPECIALES) PÁG. 734

5.1.6 RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (ETALONAJE) PÁG. 734

5.1.7 RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (ETALONAJE) PÁG. 735

5.1.8 VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS GLOBALES DE LA PELÍCULA:
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001) PÁG. 735

5.2 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES” (2002) PÁG. 739

5.2.1 EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y LOS EFECTOS ESPECIALES PÁG. 739

5.2.2 EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y EL ETALONAJE PÁG. 741

5.2.3 EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS PÁG. 742

5.2.4 RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (EFECTOS ESPECIALES) PÁG. 745

5.2.5 RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (EFECTOS ESPECIALES) PÁG. 746

5.2.6	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (ETALONAJE)	PÁG. 746
5.2.7	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (ETALONAJE)	PÁG. 746
5.2.8	VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS GLOBALES DE LA PELÍCULA EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002)	PÁG. 747
5.3	RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003)	PÁG. 751
5.3.1	EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y LOS EFECTOS ESPECIALES	PÁG. 751
5.3.2	EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y EL ETALONAJE	PÁG. 753
5.3.3	EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	PÁG. 754
5.3.4	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (EFECTOS ESPECIALES)	PÁG. 758
5.3.5	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (EFECTOS ESPECIALES)	PÁG. 759
5.3.6	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (ETALONAJE)	PÁG. 759
5.3.7	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (ETALONAJE)	PÁG. 760
5.3.8	VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS GLOBALES DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003)	PÁG. 760
5.4	RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001)	PÁG. 764
5.4.1	EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y LOS EFECTOS ESPECIALES	PÁG. 764
5.4.2	EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y EL ETALONAJE	PÁG. 766
5.4.3	EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	PÁG. 767
5.4.4	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (EFECTOS ESPECIALES)	PÁG. 770
5.4.5	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (EFECTOS ESPECIALES)	PÁG. 771
5.4.6	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (ETALONAJE)	PÁG. 771
5.4.7	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (ETALONAJE)	PÁG. 772

5.4.8	VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS GLOBALES DE LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001)	PÁG. 772
5.5	RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA" (2002)	PÁG. 776
5.5.1	EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y LOS EFECTOS ESPECIALES	PÁG. 776
5.5.2	EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y EL ETALONAJE	PÁG. 778
5.5.3	EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	PÁG. 779
5.5.4	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (EFECTOS ESPECIALES)	PÁG. 782
5.5.5	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (EFECTOS ESPECIALES)	PÁG. 783
5.5.6	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (ETALONAJE)	PÁG. 784
5.5.7	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (ETALONAJE)	PÁG. 784
5.5.8	VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS GLOBALES DE LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA" (2002)	PÁG. 785
5.6	RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004)	PÁG. 788
5.6.1	EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y LOS EFECTOS ESPECIALES	PÁG. 788
5.6.2	EN RELACIÓN CON LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y EL ETALONAJE	PÁG. 790
5.6.3	EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	PÁG. 791
5.6.4	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (EFECTOS ESPECIALES)	PÁG. 794
5.6.5	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (EFECTOS ESPECIALES)	PÁG. 795
5.6.6	RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD: (ETALONAJE)	PÁG. 796
5.6.7	RELACIÓN CON LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: (ETALONAJE)	PÁG. 796
5.6.8	VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS GLOBALES DE LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004)	PÁG. 797
5.7	Cuadro de resultados comparativos en relación a la narrativa y efectos especiales	PÁG. 801

5.7.1	Gráfico representativo de los cuadros comparativos: narrativa y efectos especiales	PÁG. 805
5.8	Cuadro de resultados comparativos en relación a la narrativa y etalonaje	PÁG. 807
5.8.1	Gráfico representativo de los cuadros comparativos: narrativa y etalonaje	PÁG. 810
5.9	Cuadro de resultados comparativos en relación con los recursos retóricos	PÁG. 812
5.9.1	Gráfico representativo de los cuadros comparativos: relación con los recursos retóricos	PÁG. 815
5.10	Cuadro de resultados comparativos en relación a la creatividad y originalidad de la escena y los efectos especiales	PÁG. 816
5.10.1	Gráfico representativo de los cuadros comparativos: creatividad y originalidad de la escena en relación a los efectos especiales	PÁG. 818
5.11	Cuadro de resultados comparativos en relación a la creatividad y originalidad de la escena y el etalonaje	PÁG. 819
5.10.1	Gráfico representativo de los cuadros comparativos: creatividad y originalidad de la escena en relación al etalonaje	PÁG. 821
6.	CONCLUSIONES	PÁG. 823
6.1	CONTRASTE DE HIPÓTESIS	PÁG. 824
6.2	CONCLUSIONES GENERALES	PÁG. 829
7.	DISCUSIÓN	PÁG. 832
7.1	CONTRASTE CON OTRAS HIPÓTESIS	PÁG. 832
7.2	ANÁLISIS CRÍTICO DEL TEXTO	PÁG. 837
8.	APLICACIONES TEÓRICAS Y PRÁCTICAS DEL TRABAJO	PÁG. 839
8.1	NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	PÁG. 843
9.	FUENTES	PÁG. 845
9.1	WEBGRAFÍA	PÁG. 845
9.2	BIBLIOGRAFÍA	PÁG. 847
9.3	FILMOGRAFÍA	PÁG. 847

SIGNIFICADO DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE COMO HERRAMIENTAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL RELATO CINEMATOGRAFICO.

Se estudia los efectos especiales y el etalonaje como elementos narrativos dentro del discurso audiovisual para determinar su importancia como herramientas para la construcción del significado del relato.

Los efectos especiales y la manipulación del color actúan como medios para crear referentes miméticos o imaginarios difícilmente captados por una cámara de cine.

El determinado uso de estos medios produce un significado narrativo que favorece al grado de espectacularización del relato. Esta investigación nos acerca más y mejor a comprender la connotación de la creación de efectos especiales y de la manipulación del color en un relato cinematográfico.

En este trabajo encontramos una serie de procedimientos que ayudan a desarrollar un efecto especial y manipulación del color, permitiendo ampliar y desarrollar más, de forma teórica, el lenguaje cinematográfico y descubrir nuevas innovaciones.

Del mismo modo, este proyecto sirve de referencia teórico-práctica en el desarrollo de una conceptualización de la materia.

PALABRAS CLAVES:

EFECTOS ESPECIALES, TECNOLOGIA, ETALONAJE, RETÓRICA, CREATIVIDAD, ESTÉTICA, DISCURSO CINEMATOGRAFICO, NARRATOLOGIA.

MEANING OF SPECIAL EFFECTS AND COLOUR GRADING AS TOOLS FOR THE BUILDING CINEMATOGRAFIC STORY.

Studies the special effects and colour grading as narrative elements inside of audiovisual speech to determinate his importance like a tool for building the meaning of the tale.

The special effects and manipulation of colour act like a way to create imitation or imaginary references hardly record by a camera of cinema.

The use determinate of these ways produce a narrative meaning that helps the level of showiness of tale. This investigation put us closer and better to understand the connotation of creation the special effects, and manipulation of colour in cinematographic tale.

In this document, we find different ways that helps to create special effect and manipulations of colour, letting increase and develop more – in theory way- the language of cinema and discover new innovations.

In that sense, this project is useful as reference -theoretic and practice- in the development of one conceptualization of this issue.

KEY WORDS:

SPECIAL EFFECTS, TECHNOLOGY, COLOUR GRADING, RHETORIC, CREATIVITY, ESTHETIC, CINEMATOGRAFIC SPEECH, NARRATOLOGY.

SIGNIFICADO DOS EFEITOS ESPECIAIS E CORRECÇÃO DE COR COMO FERRAMENTAS PARA A CONSTRUÇÃO DO RELATO CINEMATOGRAFICO.

Estuda-se os efeitos especiais e o etalonaje como elementos narrativos dentro do discurso audiovisual para determinar sua importancia como ferramentas para a construção do significado do relato.

Os efeitos especiais e a manipulação da cor actuam como médios para criar referentes miméticos ou imaginarios dificilmente captados por uma câmara de cinema.

O determinado uso destes meios produz um significado narrativo que favorece ao grau de espectacularización do relato. Esta investigação acerca-nos mais e melhor a compreender a connotação da criação de efeitos especiais e da manipulação da cor num relato cinematográfico.

Neste trábalo encontramos uma série de procedimientos que ajudam a desenvolver um efeito especial e manipulação da cor, permitindo ampliar e desenvolver mais, de forma teórica, a linguagem cinematográfica e descobrir novas inovações.

Do mesmo modo, este projecto serve de referencia teórico-prática no desenvolvimento de uma conceptualização da materia.

PALAVRAS CHAVES:

EFEITOS ESPECIAIS, TECNOLOGIA, CORRECÇÃO DE COR, RETORICA, CRIATIVIDADE, ESTETICA, DISCURSO CINEMATOGRAFICO, NARRATOLOGIA.

ETUDE ET RÔLE DES EFFETS SPÉCIAUX ET DE L'ETALONNAGE COMME OUTILS POUR LA CONSTRUCTION DU RÉCIT CINÉMATOGRAPHIQUE.

On étudie les effets spéciaux et l'étalonnage en tant qu'éléments narratifs dans le discours audiovisuel afin de déterminer leur importance comme outils pour la construction du sens du récit.

Les effets spéciaux et la manipulation de la couleur interviennent comme moyens pour créer des référents mimétiques ou imaginaires difficilement captés par une caméra.

L'emploi déterminé de ces moyens produit un sens narratif qui augmente l'aspect spectaculaire du récit. Cette investigation nous permet de mieux comprendre la connotation de la création des effets spéciaux et de la manipulation de la couleur dans un récit cinématographique.

On trouve, dans ce travail, une série de procédés qui aident à développer un effet spécial et la manipulation de la couleur, permettant d'élargir et développer davantage, de forme théorique, le langage cinématographique et découvrir de nouvelles innovations.

De la même manière, ce projet sert de référence théorico-pratique dans le développement d'une conceptualisation de la matière

MOTS CLÉS

EFFETS SPÉCIAUX, TECHNOLOGIE, ETALONNAGE, RHÉTORIQUE, CINÉMATOGRAPHIE, ESTHÉTIQUE, DISCOURS CINÉMATOGRAPHIQUE.

1. INTRODUCCIÓN

Los efectos especiales y la manipulación del color son técnicas que nacen con los albores del cine. Desde las primeras películas se observa una preocupación por darle color a la imagen que se está reproduciendo. Efectos y color son, en un principio, simplemente meros adornos para llamar la atención del espectador, pero poco a poco van cobrando mayor papel protagonista en el relato cinematográfico.

En la actualidad el empleo de los efectos especiales y/o del etalonaje en los medios audiovisuales, se ha extendido de forma singular. Somos testigos de la mayor proliferación e uso de trucajes visuales cada vez más sofisticados, que capturan y fascinan nuestra atención, y que, de acuerdo a su tratamiento transmiten un mayor o menor grado de espectacularización de la obra cinematográfica.

Han pasado muchos años, desde aquellos rudimentarios, pero impresionantes trucos. Las técnicas han mejorado, las cámaras registran mayor información de imagen y permiten una mejor manipulación de la misma.

La digitalización de la imagen ha permitido el desarrollo de una cantidad importante de programas de efectos especiales y etalonaje, que logran realizar películas realmente sorprendentes ante la vista de cualquier persona.

En la actualidad, estamos ante una etapa de explotación de recursos que nos permite innovar y desarrollar una narrativa más sofisticada, con la ayuda de herramientas de efectos y color que favorecen la creación de una visión diferente y novedosa del relato cinematográfico.

En este sector, enmarcado dentro del área de postproducción audiovisual, se trabaja fundamentalmente con la creatividad de los operadores o realizadores que están a cargo de un proyecto.

La magia está en manos de los efectistas y etalonadores que –con su ingenio- logran dar vida a objetos inanimados y transmitir el significado que el director de la película, ha concebido en el momento en que gestó la idea de la misma. Es un labor constante y paciente pues los detalles que hay que cuidar son muchos para que los resultados sean realmente palpables por el público.

1.1. OBJETO

El estudio de los efectos especiales y del etalonaje en cuanto que representan a los referentes del relato, ya sea miméticos con la realidad, ya imaginarios, sufriendo las manipulaciones oportunas e integrándose en la postproducción son medios que contribuyen poderosamente en la elaboración del significado de un relato y favorecen el grado de espectacularización de la obra.

1.2. OBJETIVO PRINCIPAL

- Analizar significado de los efectos especiales y la manipulación del color a través del etalonaje en el relato cinematográfico. Estudiar las diferentes relaciones cruzadas entre estos 3 elementos: Efectos especiales, manipulación del color y discurso cinematográfico.

1.3. FINALIDAD

La principal finalidad es incluir los resultados de esta investigación dentro de las teorías de la construcción narrativa, como elementos del plano de la expresión, que poseen una capacidad para representar los referentes miméticos o imaginarios a través de los efectos especiales y etalonaje.

Otra finalidad es la unificación de todos los conceptos, técnicas y desarrollos tecnológicos que giran en torno a la creación de efectos especiales y al etalonaje. Existen muchos artículos y poca bibliografía relacionada con el tema, lo cual permite ir descubriendo y ampliando nuevos horizontes. Este incentivo tropieza con la desventaja de que esa falta de información nos lleva a realizar un mayor esfuerzo al momento de buscar fuentes de información, ya que son escasas.

De lo expuesto anteriormente, nace una parte de este trabajo: el desarrollo de un amplio marco teórico que nos lleve a conocer:

- 1.- Los precedentes históricos que sentaron las bases de lo que hoy conocemos como efectos especiales y etalonaje.
- 2.-Las teorías, investigaciones y aplicaciones que han hecho posible el desarrollo de los efectos especiales y etalonaje en el cine.

3.-La tecnología asociada a la realización de estos trucos visuales, desde su creación, evolución y desarrollo.

4.- Las distintas técnicas utilizadas en el proceso de elaboración de un efecto especial y etalonaje.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Para la industria, este proyecto tiene real interés porque le permitirá conocer las claves del uso de los efectos especiales y del etalonaje, así como descubrir y reforzar distintos conocimientos en la creación de los mismos.

Además, creará un uso más consciente de los efectos visuales y del etalonaje en la producción cinematográfica, ya que se podrá determinar su eficacia o simplemente su mera intención decorativa.

Y para los investigadores será una contribución más al estudio de los principios creativos y de representación de los relatos cinematográficos.

1.5. OPORTUNIDAD DEL TEMA

El tema de estudio sobre los efectos especiales y el etalonaje como medios de representación de referentes dentro de un relato constituye una apuesta acorde con los estudios y técnicas que se vienen desarrollando en la actualidad.

Cada vez más la postproducción cobra mayor protagonismo en la creación de las obras cinematográficas. La apuesta de las grandes casas productoras es la creación de mayores y mejores efectos especiales que provoquen la mayor espectacularidad posible para que el público se sienta atraído por ese filme.

Este tema es oportuno para estos tiempos y para años futuros, puesto que la evolución tecnológica es un área de difícil desaceleración. Si recordamos años atrás, eran pocas las técnicas de las cuales disponíamos para hacer efectos especiales y etalonaje, y sin embargo se realizaban auténticas obras maestras con esos recursos.

Todo eso ha provocado que el avance tecnológico crezca en proporción a la demanda de herramientas por parte de los creativos, como es el caso de los etalonadores y efectistas.

Por esta razón, hablar de efectos especiales y etalonaje es oportuno en nuestro entorno y en nuestros días, ya que es importante empezar a sentar bases teóricas, tal y como se hizo con el montaje en su día. La tecnología avanza a pasos agigantados y esta es nuestra oportunidad para crear un punto de partida en común que nos sirva para el desarrollo futuro.

1.6. ESTRUCTURA

He organizado la estructura de la tesina de la siguiente forma:

- a) Una introducción donde se presentan el objeto, el objetivo principal, finalidad, justificación y oportunidad del tema, para introducir al lector en el tema que se va a desarrollar.
- b) Seguidamente se estudian las teorías previas sobre inicios, desarrollo y evolución de los efectos especiales y el etalonaje en el relato cinematográfico, teorías sobre el lenguaje fílmico, creación de efectos especiales y manipulación del color. Y dentro del estado de la cuestión, indico temas y conceptos técnicos básicos y modernos, aplicados al uso de los efectos especiales y etalonaje.
- c) El trabajo consta de un diseño de investigación con la definición de objetivos, hipótesis y metodología. Además del análisis e interpretación de los datos, así como, la discusión y las aplicaciones teórico-prácticas de la investigación.

Finalmente, completamos este estudio con la bibliografía y las fuentes de referencia.

2. ESTADO DE LA CUESTION

2.1. HITOS HISTÓRICOS DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LOS RELATOS CINEMATOGRAFICOS

Yo digo que el cine es un arte porque es el compendio de todas las artes. George Méliès¹.

Y tenía razón. El cine es un arte por sí mismo, porque es capaz de crear historias que se nutren de un sin fin de artes. Historias que emocionan al público y lo transportan hacia realidades miméticas o imaginarias, que fueron creadas y vivieron durante un tiempo sólo en la mente de su director.

Muchas de esas historias nos hacen reír, llorar, tener miedo; nos envían significados a través de imágenes -que contienen o no efectos especiales y etalonaje- y que nosotros somos capaces de entender y asimilar; por eso nos sentimos cautivados frente a una película.

Todo lo que el cine es capaz de transmitir no le fue dado de la noche a la mañana. Tampoco es algo que le haya venido innato al momento de gestarse; es producto de mucho esfuerzo y muchas influencias recogidas, que comienzan con los trucajes y efectos ópticos realizados por George Méliès.

El lenguaje cinematográfico ha ido evolucionando poco a poco, creándose teorías y técnicas de narración capaces de dar un significado al relato a través del plano de la expresión.

Los efectos especiales, etalonaje, ilusiones y demás imitaciones han existido desde los albores de la humanidad, marcando la historia de la cultura humana y tomando diversas formas de expresión.

Trucos de efectos especiales lo podemos encontrar en el antiguo Egipto, donde los fieles solían preguntar a los dioses acerca de cómo resolver los problemas que tenían en la vida diaria. Ellos se arrodillaban ante sus ídolos de madera y les hacían preguntas, esperando una señal.

Su fe era recompensada cuando la estatua de su dios (en este caso Anubis o Amon Ra) volvió a la vida y respondió asentando la cabeza o con algunas palabras. Los visitantes resultaban sorprendidos y les agradó mucho que una estatua de madera pudiera hacer esa articulación y no se percataban que en realidad era un movimiento articulado detrás de la escena. Este tipo de efecto especial era perfecto para esa época.

¹ Robinson, David. *Méliès. Father of film fantasy*. Pág. 46.

La pintura es una de las artes que inspiró e inspira al lenguaje cinematográfico. Un ejemplo de ello es el expresionismo, que hizo posible la creación de películas tan afamadas como *Metrópolis* (1927), donde podemos advertir la introducción de efectos visuales a través de la realización de una asombrosa ciudad hecha en su totalidad con maquetas² en las que los coches y aviones en miniatura eran movidos fotograma a fotograma por un pequeño ejército de técnicos que los movían empujados con palitos.

Gracias a estas creaciones cinematográficas, el cine ha ido creciendo y evolucionando en nuevas formas de expresión e introduciendo efectos especiales y etalonaje.

Además de la pintura, el cine es heredero directo de la fotografía, ya que gracias a los experimentos realizados previamente en este campo, se comenzó a estudiar el movimiento continuo de las imágenes y tras una cantidad considerable de descubrimientos y la fusión de alguno de ellos, se creó el cinematógrafo, -herramienta primordial para el desarrollo del lenguaje cinematográfico- y base para la creación de efectos especiales y etalonaje.

El cine ha sido, desde sus orígenes, una forma de expresión capaz de capturar la atención del espectador y envolverle en su mágica atmósfera junto con el uso de modernas técnicas de efectos especiales y etalonaje. Ha sido y es la verdadera sirena de mares que con su encanto especial logra enamorar a todas las personas que tienen contacto con él. Es una ilusión que ha creado auténticas pasiones; y también decir, que generó fuertes disputas entre sus gestores al momento de identificar quien fue su verdadero creador.

En la actualidad, hablar de cine, es relativamente fácil. Tenemos la ventaja de contar con un desarrollo tecnológico realmente increíble que nos permite hacer realidad cualquier tipo de ilusión que se nos cruce por nuestra mente a través de técnicas de creación de efectos especiales y etalonaje. Pero esto no siempre fue así; obviamente el cine como invento, tiene una historia muy rica que nos ha servido para desarrollar lo que sabemos actualmente sobre él.

Al respecto, si reflexionamos un poco a cerca de este tema y retrocedemos en el tiempo, nos daremos cuenta de lo complicado que ha sido llegar a alcanzar el nivel técnico (en lo que a efectos especiales y etalonaje se refiere) que tiene el cine en nuestros días.

Es interesante, por más lejos que se encuentre en el tiempo, reconocer que sin los primeros inventos en fotografía que permitieron capturar imágenes en movimiento, no podríamos haber llegado al nivel de manipulación de imagen que tenemos en estos momentos. Fueron estos

² Nuevas técnicas de creación de efectos especiales comienzan hacer su aparición en estos años. Técnicas, que recordemos son mejoras de ideas planteadas anteriormente. Con las maquetas se pueden crear espectaculares trucos de reconstrucción de desastres naturales, invasiones de otra galaxia, choques de trenes, aviones siniestrados, entre otros. De lo que se trata es de realizar efectos ópticos a través de cambios de perspectiva. Un actor dentro de estas maquetas da la impresión de ser un gigante, pero si aplicamos el efecto contrario, donde el decorado es gigantesco, el actor da la apariencia de ser un enano.

inventos e inventores quienes crearon un terreno fructífero para sembrar la semilla de lo que hoy conocemos como cine y que nos ha permitido evolucionar y crear lo que definimos como postproducción cinematográfica, que engloba entre otras actividades, la creación de efectos especiales y el etalonaje.

Muchos fueron los inventos y muchos los inventores que decidieron dedicar sus vidas (o mucho tiempo de ellas) a la enorme labor de crear un equipo que cumpliera el sueño de poder reflejar la realidad. Desde los primeros fenaquitoscopio, traumatropo, zootropo, entre otros, hasta llegar al momento crucial en que la captura de movimiento se hizo posible gracias a la destreza del inventor Muybridge³, quien logró probar a través de una captura de imágenes en movimiento, que un caballo tiene durante un momento de su galope, las cuatro patas lejos del suelo.

Así lo describe Marie-Loup Souguez (1988, 258) en su libro historia de la fotografía: *Hacia 1868, el médico francés Etienne-Jules Marey, (...) empezó a dedicarse al estudio de los movimientos del caballo. Estos trabajos llegaron a conocimiento del ex gobernador de California, Leland-Stanford, quien en 1872, comisionó a Muybridge para que estudiara la cuestión mediante la fotografía. (...) En 1878, Muybridge, de vuelta a San Francisco realizó la serie de fotografías del galope de la yegua Sallie Gardner con 24 cámaras colocadas en hilera, cuyos obturadores eran accionados por unos cables que rompía la yegua al pasar. El resultado demostró que los cuatro cascos de un caballo al galope despegan del suelo a la vez, desbaratando la idea mantenida hasta entonces sobre los movimientos del caballo.*

No sólo Stanford ganó su apuesta, sino la humanidad entera fue la más beneficiada, puesto que estos estudios sirvieron de base para desarrollar lo que actualmente conocemos como cine.

Posteriormente a este gran descubrimiento, se realizaron inventos (también de relevancia) con los cuales la humanidad avanzó en la creación de un equipo que captara las imágenes en movimiento. Todos estos avances confluyeron en la aparición, primero del kinetoscopio por parte de Edison y luego del cinematógrafo, creación de los hermanos Lumiere.

Después de la primera aparición en público del cinematógrafo, en la célebre película *La salida de la fábrica*⁴, un 28 de diciembre de 1895, fueron muchos los creadores que vieron el potencial que este nuevo descubrimiento tenía para el desarrollo de la humanidad.

³ Eadweard Muybridge, fotógrafo e investigador. Sus experimentos de cronofotografía sirvieron de base para el posterior desarrollo del cinematógrafo.

⁴ Este primer film "La sortie des usines" (la salida de la fábrica) fue proyectado en público durante una conferencia sobre el desarrollo de la industria fotográfica en Francia.

Los pioneros en el uso de este nuevo invento, fueron los hermanos Lumiere haciendo pequeños documentales de muy corta duración, que reflejaban situaciones cotidianas. Luego se interesaron en el cinematógrafo ilusionistas (creadores de efectos especiales) y gente que desarrollaba actividades artísticas relacionadas con la fotografía. Entre estas personas es importante hablar del papel precursor que tuvo el gran mago e ilusionista: *George Méliès*⁵.

En este trabajo, es muy importante hablar de este personaje, puesto que fue él quien sentó las bases de todo lo que hoy conocemos como efectos especiales y etalonaje. Su imaginación e ilusiones han hecho posible que en la actualidad no haya límites en la creación de una obra cinematográfica.

Cuando ninguna técnica cinematográfica existía, este hombre con su imaginación, destreza y suerte, comenzó a desarrollar trucajes imposibles de imaginar. Su increíble capacidad para crear situaciones que no son reales, asombró a más de una generación y hasta la fecha muchos siguen admirando su obra. (Legado artístico del cual disfrutamos actualmente)

Méliès, después de algunos avatares técnicos, estaba listo para comenzar su producción filmica en la primavera de 1896. Toda la producción cinematográfica de Méliès ha constituido las bases para que hoy podamos trabajar con efectos especiales y etalonaje. Cada truco de cámara, cambio de color, y demás artilugios utilizados por este mago del cine en esos años, nos ha ayudado en nuestra tarea de hacer realidad las ideas más inverosímiles que la mente humana pueda imaginar.

Repasar estas creaciones nos sirve de ejemplo, para valorar realmente la importancia de estos primeros años en la vida del cine, puesto que muchos de estos trucajes se siguen utilizando en la actualidad con un desarrollo tecnológico añadido.

Este genio creador fue el primero en realizar composiciones, jugar con la perspectiva de campo; el primero en realizar efectos especiales, y etalonar una película. Concibió las disoluciones de una escena a otra, apariciones, ralentis, desapariciones, metamorfosis y un gran etcétera, que ha llegado hasta nuestros días y que nos ha servido de ejemplo para continuar innovando en este campo.

Toda esta maquinaria creativa comenzó con un descubrimiento asombroso. Como muchas cosas en esta vida, la casualidad forma parte de nuestra historia particular y porqué no también parte de la historia del cine y de los efectos especiales y etalonaje.

⁵ George Méliès (1831-1938) Considerado padre de los efectos especiales debido a su enorme aportación al desarrollo técnico y creativo de este sector. Hijo de un empresario de calzado. En los años 1889 a 1890 simultaneó sus labores de director del teatro con labores de reportero y dibujante en el periódico satírico "La Griffre". Durante los años siguientes se escenifican en el teatro espectáculos de ilusionismo, cuyos decorados, trucos y maquinaria eran en su mayoría obra del propio Méliès.

2.1.1. La sustitución de imágenes: primer hito histórico de los efectos especiales y etalonaje en los relatos cinematográficos

Fue la casualidad quien hizo que Méliès descubriera el primero y el más famoso de sus trucos. En palabras del propio Méliès (www.mshepley.btinternet.co.uk/melies2.htm, artículo: Méliès: Inspirations and Illusions, 2000)

“The camera I was using in the beginning, a rudimentary affair in which the film would tear or would often refuse to move, produced an unexpected effect one day when I was photographing very prosaically the Place de l’Opera. It took a minute to release the film and get the camera going again. During this minute the people, buses vehicles had of course moved. Projecting the film, having joined the break, I suddenly saw a Madeleine –Bastille omnibus change into a hearse and men into women. The trick of substitution, called the trick of stop-action⁶ was discovered”...

Con esta frase, Méliès expresaba las circunstancias que rodearon su nuevo descubrimiento. Un invento que sentó las bases de una futura creación de efectos especiales. Esto sucedió, como el mismo Méliès narra, mientras filmaba una escena para su película. De un momento a otro la cámara se detuvo durante un minuto, pero las personas y los objetos que intentaba capturar a través de la cámara seguían su actividad. Finalmente, logró reanudar su filmación y terminó su jornada. La sorpresa fue al verificar el positivo.

No salía de su asombro al comprobar que durante el escaso tiempo de inacción de la cámara, (y no variando lo más mínimo su emplazamiento), los vehículos y las personas habían seguido su marcha y resultaba que, de un fotograma a otro, el ómnibus de la línea Madeleine-Bastille se convertía en un coche fúnebre, a la vez que los hombres se convertían en mujeres y viceversa. Este truco sentó las bases de los efectos especiales futuros.

Este descubrimiento le permitió hacer su primera película con trucaje: *L’escamotage d’une Dame Chez Robert-Houdin*⁷ en octubre de 1896, la tercera película que realizó Méliès y que aún se conserva en la actualidad.

El efecto especial consistía en colocar a la actriz Jehanne d’Alcy en una silla cubierta con una tela de seda a lo largo de su cuerpo. La cámara se detiene, mientras que Méliès, sustituye a la actriz por un esqueleto. Finalmente vuelve a grabar y termina, la filmación, con la imagen del esqueleto.

⁶ La cámara que estuve usando desde un inicio, un rudimentario engaño en una película que podría romperse o que rechazaría mover, produjo un efecto inesperado un día cuando estuve fotografiando, muy prosaicamente el lugar de la Opera. Me tomó un minuto arreglar la película, y conseguir que la cámara volviera a funcionar. Durante este minuto, la gente, los coches, los buses se estaban moviendo. Proyectando la película, encontramos el punto de ruptura, e inmediatamente vi como el ómnibus que cubría la línea Madeleine-Bastilla se convertía en un coche fúnebre, y como los hombres se convertían en mujeres. El truco de la sustitución, llamado truco de la acción detenida, fue descubierto.

⁷ La traducción al castellano es: Camuflaje de una dama en Robert-Houdin.

Este truco que a nuestros ojos, resulta obvio, fue una producción totalmente inverosímil ante los ojos de los espectadores de aquella época, ya que no estaban acostumbrados a ver este tipo de efectos especiales.

También en 1896 se pudo apreciar, la primera película de vampiros de Méliès: *Le Manoir du Diable* (1896)⁸. Con tan sólo tres minutos de duración, fue la película con mayor producción que tenía y clasificada en la historia como la primera cinta cinematográfica en color. En sus estudios Méliès hizo que sus operarios colorearan uno a uno los fotogramas que contenían esa película haciendo posible la creación de esta obra cinematográfica con un etalonaje manual.

Los efectos especiales y etalonaje (de aquella época) aparecen en películas como la titulada: *L'Homme a la Tête de Coaoutchouc* (1902)⁹, donde se utiliza una técnica nueva en aquellos años, que ahora conocemos como Dolly.

Coloca la cámara sobre unos raíles y filma al objeto con un movimiento lento hacia adelante dando la sensación de que el objeto poco a poco se va haciendo más grande. En el caso de la película en cuestión se trata de la cabeza del propio Méliès, que luego es colocada como una sobreimpresión en el negativo.

Así, casi todas las ilusiones fotográficas: encadenados entre una imagen y otra, retroproyección (también conocida como *back projection*), técnicas de composición con *matte painting*, y muchas otras fueron creadas para el cine por este ilusionista.

Otra técnica de creación de efectos especiales y etalonaje en aquella época, fue la sobre impresión, usada por vez primera por George Méliès en un fondo oscuro en su filme "*La Caverne maudite*" (1898)¹⁰, unos meses después que G.A. Smith utilizara, por primera vez, la técnica de la doble exposición.

Con la técnica de la sobre impresión se realiza el efecto especial de creación de *fantasmas*. Consiste en cubrir el plató con una tela negra después de haber rodado la escena principal y luego se vuelve a exponer el negativo con el actor realizando su papel de fantasma dentro del escenario en el punto indicado.

Poco a poco, Méliès fue siendo la inspiración de jóvenes artistas que vieron en sus creaciones, un potencial tremendamente bueno. Uno de ellos, por su influencia en el campo de la postproducción cinematográfica, es Norman Dawn, quien quedó maravillado con los trucos de espejos y luces que usaba Méliès en sus trabajos, y que junto con él desarrolló la técnica que en un futuro se conocerá como *matte painting*.

⁸ La Casa solariega del Diablo

⁹ El Hombre tiene la Cabeza de Coaoutchouc

¹⁰ La caverna maldita



Matte Painting para fondos y decorados

<http://www.mattepainting.org/>, Recuperado (20,06,2008)

Norman Dawn es conocido por haber ideado una aplicación práctica que permite mostrar en pantalla cosas que realmente no estaban sucediendo delante del objetivo y de esta forma contribuir a la creación de efectos especiales. Su método consiste en colocar un espejo delante de la cámara en un ángulo de 45 grados con algunas partes raspadas para que se viera sólo el cristal. Con esto, conseguía rodar y superponer dos escenas al mismo tiempo, una de las cuales se desarrollaba en frente de la cámara y se veía a través del cristal descubierto del espejo y la otra que se desarrollaba perpendicular al eje de la cámara y que se reflejaba en las zonas intactas del espejo.

Esto fue sencillamente, lo que poco a poco se fue mejorando y añadiendo pintura sobre ciertas partes del espejo. Se comenzaron a crear decorados virtuales realmente asombrosos con una técnica pionera conocida como matte painting.

Norman Dawn, gracias a la ayuda de un colega suyo (Max Handshiegl) descubrió un modo más eficaz de realizar matte painting mucho más barato e igual de eficaz. La solución era colocar un cristal entre la cámara y el objeto, pintando sobre el cristal lo que se quisiera, y tomando la fotografía.

Además de todo lo que hemos hablado, es muy importante mencionar la técnica de tomas enmascaradas, un efecto especial que en la actualidad utilizamos muy a menudo para realizar mascarillas de incrustación y colocar a un personaje con un fondo distinto al que se rodó.

Esta técnica también hace referencia a Méliès, pues fue justamente este artista quien comenzó a trabajar con este efecto especial. En su forma más sencilla, se utilizaba una máscara negra

delante del objetivo o delante de la cámara para evitar que esa parte de la película se imprimiese.



Proceso de creación de una matte painting

<http://www.mattepainting.org/>, Recuperado (20,06,2008)

Después se filma otro motivo, impresionándolo justo sobre el área de los fotogramas que no han sido impresionados, usando una contra máscara que cubre justo el área que se impresionó en la primera exposición. Esta técnica es el embrión de lo que posteriormente, personajes como Norman Dawn y Edwin Porter, perfeccionarían.

Porter hizo uso de esta técnica en su película *“Asalto al gran tren”* (1903). Su efecto especial consistía en colgar un terciopelo negro en la toma donde el vagón tiene la puerta abierta. Porter filmó a los vándalos como si ellos estallaran el tren, asegurándose que ellos nunca pasaron en frente de la puerta. Luego, insertó una cartulina negra mate entre las lentes y el obturador de su cámara, bloqueando la imagen entera, salvo la puerta. Después rebobinó la película y rodó un movimiento panorámico del tren real. El efecto funcionó perfectamente. Como una explosión natural –gracias a la doble exposición- el humo de la misma, cruzó los paisajes rodados.

También Norman Dawn utilizó otra técnica de creación de efectos especiales y etalonaje, muy interesante, creada en esos años: el Glass Painting. Gracias a las localizaciones requeridas para su película *“Missions of California”* (1907), Norman inventó el método de pintura en vidrio (Glass Painting). Él pidió a un artista que pintara los segmentos perdidos de los arcos de la iglesia sobre un plato de vidrio, el cual iba luego a ser colocado en frente de la cámara, recreando las texturas, luces y sombras del edificio real. Cuando fue proyectado, la manipulación no era apreciada.

Este efecto especial y etalonaje fue utilizado posteriormente para recrear grandes sitios históricos, y llenar cielos vacíos con hermosas nubes tormentosas. Glass Painting fue también utilizada para interiores.

2.1.2. Animación cuadro a cuadro: segundo hito histórico de los efectos especiales y etalonaje en los relatos cinematográficos en España

Mientras que toda esta vorágine de técnicas, se inventaban; en nuestro país aparecía nuestro segundo hito histórico, representado en la figura de Segundo de Chomón, considerado por muchos, padre de los efectos especiales y etalonaje de España.

Por su importancia en el desarrollo de la postproducción cinematográfica en nuestro país, Segundo de Chomón destacó como director pionero del cine mudo y técnico de efectos especiales y etalonaje de películas, muchas veces comparado con Méliès.

Su carrera cinematográfica fue muy prodigiosa. A él se le atribuye la invención de una técnica de etalonaje de películas a la que se llamó *Pathécolor*. Se trataba de un diseño de plantillas de celuloide que facilitaban enormemente el trabajo de colorear la película fotograma a fotograma, y que delimitaban con mayor precisión este proceso.

Esta fue una de sus aportaciones más importantes en el campo de la técnica de creación de efectos especiales y etalonaje. También fomentó la optimización en el uso del travelling y la sofisticación de la técnica del paso de manivela, cuya obra representativa es *Hotel eléctrico* (1908), donde utiliza esta técnica para hacer que los objetos tengan vida propia y se muevan sin ayuda de ninguna persona. Se filmaba cuadro a cuadro y en cada uno se iban moviendo de sitio los objetos, de tal forma que al reproducir todas las imágenes, a 16 cuadros por segundo (como era por aquella época) se observaba como los objetos se movían solos.

Segundo de Chomón es importante, también, porque experimentó y utilizó como técnica de efectos especiales y etalonaje: maquetas, efectos Schüfftan, doble exposición, sobreimpresiones, pirotecnia, escamoteos, manipulación del color, entre otros.

G.A. Smith desarrolló una importante obra dentro de los efectos especiales al inventar el efecto de movimiento hacia atrás. La primera película en utilizar esta técnica de efectos especiales fue una cinta del propio Smith titulada *The House That Jack Built* (1900)¹¹.

Un pequeño niño se encuentra con un castillo recientemente construido por una pequeña niña, fuera de los bloques hechos por los demás niños. Luego aparece escrito en el título *Reverse* y la acción se repite al revés, pero en este caso, el castillo se vuelve a construir por si mismo bajo la mirada del niño. Él hizo esto repitiendo la acción en una segunda vez, mientras la filmaba con la cámara invertida y luego unía las colas del segundo negativo con las colas del primero.

¹¹ La casa que hace Jack

Cecil Hepworth trabajó esta técnica más allá, imprimiendo el negativo de los movimientos hacia delante, hacia atrás cuadro a cuadro, produciendo una impresión donde la acción original fuese exactamente al revés. Haciendo esto, construyó una impresora especial llamada *projection printer*, y eventualmente *optical printer*, utilizado por Hepworth en *The Bathers*¹² en 1900.

El uso de diferentes velocidades de cámara también aparece con Robert Paul, quien utilizó esta técnica de elaboración de efectos especiales en su película *On a Runaway Motor Car Through Piccadilly Circus*¹³ (1899), e hizo la cámara más rápida. Filmaba las escenas a una velocidad menor a la velocidad de reproducción de cuadros de proyección, por eso es que al momento en que se proyectaba daba la sensación que iba mucho más rápido.

Hepworth usó el efecto opuesto en *The Indian Chief and Seidlitz Powder*¹⁴ (1901), utilizó más fotogramas de los 16 cuadros por segundo e hizo que la película fuera más lenta, esta es una nueva técnica de creación de efectos especiales llamada *slow motion*.

El más importante desarrollo en esta área de técnicas de efectos especiales y etalonaje, no sucedió hasta antes de 1905, cuando Edwin Porter hizo *How Jones Lost His Roll* (1905)¹⁵, y *The Whole Dam Family and the Dam Dog* (1905)¹⁶.

Ambas películas tienen sus títulos formados por letras en movimiento dentro del mismo título, de forma aleatoria. Esto fue posible mediante la exposición de la película cuadro a cuadro en el tiempo, moviendo las letras un poco hacia delante hasta llegar a su posición final. Esta técnica fue llamada en su día animación de un solo cuadro ó animación de objetos; pero hoy en día es conocida como animación e interviene en la creación de efectos especiales y etalonaje en un relato cinematográfico.

Estos fueron, entre otros, los avances tecnológicos en aquellos años, que permitieron que poco a poco se vaya gestando un cine más desarrollado técnicamente y que ya ofrecía mayores posibilidades creativas que en sus inicios.

¹² Los bañistas

¹³ En coche en vía rápida a través de Piccadilly Circus

¹⁴ El jefe indio y Seidlitz Powder

¹⁵ Como Jones perdió su papel

¹⁶ La familia Dam al completo y el perro Dam

2.1.3. Cine de ciencia ficción: tercer hito histórico de los efectos especiales y etalonaje en los relatos cinematográficos.

Todo este hervidero de técnicas de efectos especiales y etalonaje, de manipulación de imagen etcétera, fueron aportando gran cantidad de ideas para la formación de un tipo de cine dedicado a explotarlas y hacerlas cada vez más sofisticadas.

Sin duda, el cine de ficción juega su papel protagonista como gestor de una clase de cine, que engloba otras clasificaciones de películas derivadas de su principal característica: la ficción o realidades inverosímiles.

El cine de *Ciencia Ficción*¹⁷ es como un todo, dentro del cual aparecen diversos grupos que se han ido creando con el paso del tiempo. Dentro de esta gran clasificación empezaron a surgir diferentes géneros que utilizan técnicas de efectos especiales y etalonaje, creadas por magníficos precursores.

El *Cine de Terror*¹⁸ apareció de la mano de la primera versión de *Frankenstein* (1910). Durante estos años el arte y el cine fueron uniendo fuerzas y se desarrollaron grandes tendencias. De hecho en *Frankenstein* (1910) se puede observar la creación de un complejo efecto especial para esa época (visto en la actualidad es muy sencillo), se trata de la creación del propio Frankenstein.

La idea recreada en la película es el nacimiento de Frankenstein a partir de diferentes partes de un cuerpo y construida a través de productos químicos en ebullición. Este efecto especial se logra a través de un simple truco.

Un tiro directo a un muñeco que lo destruye pieza a pieza, cuando se ralentiza, es reproducido al revés. Esto hace que el monstruo parezca reconstruirse pieza por pieza.

Otro representante inequívoco de estos años y que aportó su grano de arena para la creación de técnicas de efectos especiales y etalonaje fue Murnau. Quien en 1922 filmó *Nosferatu, el Vampiro* (1922), primera versión (apócrifa) de la novela *Drácula* de Bram Stoker.

Esta película es célebre por el cuidado que tuvo el cineasta en la organización y puesta en escena de cada uno de sus planos. Es uno de tantos precedentes del futuro etalonaje, puesto que Murnau utilizó la manipulación del color de las escenas para intensificarlas; así a través de

¹⁷ La ciencia ficción tiene un género muy similar que es el cine de terror. Mientras la ciencia ficción apela a lo consciente, el cine de terror va más hacia lo inconsciente. Cuando hablamos de ciencia-ficción vemos que responde más hacia lo desconocido con curiosidad y con mente abierta; por el contrario, el cine de terror cierra sus puertas, mostrando situaciones irracionales con sufrimiento y muerte.

¹⁸ Hace referencia a todas aquellas películas que producen una sensación de temor, pánico y angustia en el espectador.

una coloración manual fotograma a fotograma hizo pintar escenas sepia en unos casos, azules para dar mayor intención de oscuridad y rojizas al final para crear el ambiente propicio de la desaparición de Drácula por la llegada del día.

En esta película observamos la puesta en escena de lo que en aquella época supuso una técnica de efectos especiales, hablo del desvanecimiento de una imagen de forma que desaparezca completamente del plano; lo que nosotros comúnmente llamamos encadenado y que no supone un efecto especial en nuestros días, pero para aquella época si lo era.

2.1.4. Metrópolis y fausto: cuarto hito histórico de los efectos especiales y etalonaje en los relatos cinematográficos.

El gran afán por conquistar diversos mercados no sólo europeos sino también americanos, lleva a la compañía cinematográfica alemana UFA, a poner todos sus esfuerzos en el desarrollo de un género de ficción con la inclusión de efectos especiales y etalonajes, que muy fácilmente ganaron una cantidad innumerable de adeptos.

Así nacieron dos películas memorables dentro de la historia del cine. *Metrópolis* (1926), que fue dirigida por Fritz Lang y distribuida en EEUU por Paramount, y *Fausto* (1926), dirigida por F.W. Murnau, y distribuida en América por Metro-Goldwyn-Mayer.

Vistas hoy, estas dos películas son deslumbrantes por sus imágenes, decorados y efectos especiales; esto hace que se conviertan en una suerte de Star Wars de la época.

En el caso de Metrópolis se crea una gigantesca ciudad del futuro, regida por su creador desde un despacho como la sala de mandos de un navío, que controla una ciudad de aristócratas ociosos, mantenidos por otra ciudad subterránea, donde los obreros ponen en marcha los enormes generadores que dan la energía a la ciudad, tales como calderas, que en un gran barco son mantenidas por obreros, mientras los ricos pasajeros se divierten en la superficie.

Lo más destacable en el tema de efectos especiales y etalonaje de esta película es que en abril de 1925, cuando ya estaba a punto de iniciarse el rodaje de Metrópolis, la UFA compró la patente del procedimiento *SCHÜFFTAN* (esta técnica es muy importante porque ha sentado las bases para el desarrollo futuro de los efectos especiales). El sistema consiste esencialmente en un espejo que se sitúa en ángulo de 45 grados ante la cámara y que permite rodar maquetas de mediano tamaño reflejadas en él.

Una parte de ese espejo se deslumbra con los bordes degradados, permitiendo ver a través de ella la otra escena situada más lejos con actores, que parecen moverse dentro de la maqueta. Para que las dos imágenes se vean a foco, se sitúa una lente supletoria tras la parte transparente del espejo.

El resultado de esta técnica de efectos especiales es la unión de las dos imágenes mostrando grandes planos generales en donde pequeños actores actúan en maquetas que parecen decorados gigantes.

A esta misma técnica hace referencia Sergi Sánchez (2007, 42) en su libro *Películas clave del cine de Ciencia Ficción...Metrópolis ha dejado varias imágenes para el recuerdo:*

- *La coreografía mecánica del arranque, con el obrero manejando el reloj que marca las 10 horas de la jornada de trabajo.*

- *Los planos generales de la ciudad, con sus edificios simétricos y sus aviones y su tren suspendido. (Eugène Schüfftan, pionero en los efectos especiales, rodó con espejos que le permitían combinar actores, maquetas y grandes escenarios en un mismo plano).*

- *La persecución de María por parte de Rotwang, linterna en mano, la citada secuencia del laboratorio, la inundación del distrito obrero de Metrópolis...*

En *Metrópolis* la mayor parte de los efectos especiales se realizaron por sobreimpresión o doble exposición. Es decir, se rodaba la escena y se echaba para atrás la película retornando de nuevo al punto en el que comenzó el rodaje de la toma y volviendo a rodar los efectos luminosos sobre el fondo oscuro.

Así se realizaron los efectos especiales de luces y descargas eléctricas, o los anillos de luz que rodean al robot en el laboratorio del sabio loco.

Para lograr precisión en esas superposiciones era imprescindible que cada fotograma de la película negativa se colocase de nuevo en su lugar exacto, por lo que era necesario disponer de cámaras con garfio de arrastre y contra garfio de fijación, algo que esos días sólo tenían las cámaras americanas Mitchell, por lo que el productor Erich Pommer compró dos en su viaje a EEUU a finales de 1924.

No podemos dejar de mencionar, que en esta película se utilizó por vez primera una cámara giroscópica que permitía filmar panorámicas en todas las direcciones y conseguir un efecto especial (para aquella época) sin casi pasar por laboratorio.

La otra gran superproducción de la UFA, rodada tan sólo unos meses antes fue *Fausto* (1926), con decorados y maquetas no menos espectaculares que los de *Metrópolis* (1926), pero mucho más rica de efectos especiales por tratar un tema fantástico y sobrenatural.

La película comienza con tres jinetes del Apocalipsis cabalgando por el cielo, donde aparece el demonio que a continuación se enfrenta al arcángel San Miguel. Tan sólo este inicio supuso semanas de trabajo para la generación de este efecto especial.

Los tres jinetes y sus caballos eran muñecos mecánicos a tamaño natural movidos con palancas por varios maquinistas y por cables, con los que se movían elementos independientes como las patas.

También era un muñeco mecánico el enorme caballo negro sobre el que cabalgan, al final del filme, Fausto y Mefisto e incluso, los elefantes que llegan a la corte de Parma, contruidos a tamaño natural y que se deslizaban por unas vías disimuladas en el suelo del decorado en líneas paralelas similares a las vías, que además eran rápidamente tapadas por la figuración al poco de iniciarse el plano.

En otro plano podemos ver una bandada de garzas mecánicas volando y moviendo sus alas movidas por cientos de hilos invisibles (no tan invisibles en todas las tomas), sujetados por un ejército de obreros. Cada parte de uno de estos animales era movido por un cable. Podemos apreciar el enorme trabajo que supuso la creación de efectos especiales en esta película.

Incluso el propio demonio en su aparición con las alas desplegadas sobre la ciudad (una maqueta con conductos internos que permitían que saliera humo por las chimeneas) estaba controlada por cables, imprescindibles para poder mover sus enormes y pesadísimas alas.

2.1.5. Las grandes criaturas animadas: quinto hito histórico de los efectos especiales y etalonaje en los relatos cinematográficos.

En 1933, podemos hablar de otro hito histórico, esta vez fue diseñado junto a Byron Crabbe para la película, *La octava maravilla del mundo* (1933), el impresionante gorila, *King Kong*.

O'Brien creó toda una serie de maravillosos dibujos del gorila, que sirvieron como bocetos para el diseño de la criatura. Esta fue la primera película sonora en la que se utilizó la técnica de efectos especiales del stop-motion¹⁹.

La puesta en escena de esta técnica consistió en rodar una figura real (en este caso un muñeco) en distintos fotogramas, de forma que el movimiento del personaje se simula en un proceso parecido a la animación tradicional en dos dimensiones.

Esto lo observamos cuando King Kong recoge a la muchacha, lucha a muerte con otros monstruos y escapa de la gran ciudad, todo ello en un movimiento algo rígido para nosotros, debido a las técnicas rudimentarias de creación de efectos especiales de las cuales se disponía en esos momentos. De todos modos, para esos años fue toda una hazaña el logro de este efecto, puesto que resultó sorprendente ante los ojos de los espectadores de aquel año.

¹⁹ "Stop-motion" es una técnica cinematográfica que consiste en fotografiar "cuadro a cuadro" es decir imagen por imagen, cada movimiento por separado. Al proyectarse las imágenes en continuidad crean sensación de movimiento.

Además de *La octava maravilla del mundo* (1933), O'Brien llevó a la vida *un mundo perdido* (1933) con más de 49 criaturas en miniaturas caracterizadas por ser de metal articulado.

El increíble realismo alcanzado por O'Brien con sus efectos especiales y etalonaje para *King Kong* (id. Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack) crearon todo un mito en torno al gigantesco simio. El trabajo de O'Brien fue tan maravilloso que las imágenes nos causan una gran fascinación, aún vistas hoy. La película tuvo tanto éxito que se realizó *El hijo de Kong* (1934) (*The Son of Kong*. Ernest B. Schoedsack) en la que O'Brien repitió su magnífico trabajo.

En los tempranos años 50, Ray Harryhausen inventó "*Dynamation*", que traducido al español vendría ser algo así como: "Dinamismo". Un método de realización de efectos especiales que integra modelos con imágenes reales sin utilizar platós en miniatura. Colocaba su criatura en frente de una pantalla traslúcida no pulimentada, asimismo utilizaba un mate negro atornillado al soporte, como máscara.

Para el control de las interacciones entre los actores y sus criaturas, Harryhausen observaba la imagen compuesta a través del visor. La parte baja de la imagen real (el suelo) fue posteriormente añadida mediante el uso de la técnica de efectos especiales contraria a la máscara.

Harryhausen creó gran número de efectos especiales como criaturas prehistóricas, naves espaciales o monstruos de indefinida procedencia dispuestos a destruir las ciudades y aterrorizar a los indefensos humanos.

Ray solía utilizar dos métodos diferentes para construir sus efectos especiales:

El primer método consistía en la construcción capa por capa, siguiendo el método utilizado por Marcel Delgado y Willis O'Brien desde *The Lost World* (1925). Empezaba a diseñar el carácter, luego hacía un esqueleto de metal con bolas y cavidades que se unían. Se podía ajustar la presión de las bolas sobre de cada unión ajustando el entornillado. De esta manera las rodillas sostenían todo el peso de la criatura mientras esta andaba. Luego hacía los músculos, y luego se cubría toda la criatura en la última capa.

El segundo método consistía en esculpir un modelo en arcilla. Pasaba semanas esculpiendo detalles del muñeco. La armadura tomaba forma dentro de la escultura. Esta era sostenida, en su posición por unos cables de acero y las uniones eran protegidas por una fina película de látex. Luego se preparaba la goma y se la inyectaba al modelo y después se horneaba al modelo. Cuando el molde se removía, el modelo tenía la piel de espuma y el esqueleto de metal. Luego la piel era pintada y los cabellos eran añadidos, además de otras características.

Son famosos sus diseños para *The Beast From 20,000 Fathoms* (1953)²⁰ (Eugène Lourié) en el que un dinosaurio ataca un faro; el pulpo gigante de *It Came From Beneath the Sea* (1955)²¹ (Robert Gordon), las peleas entre dinosaurios que creó junto a O'Brien para *The Animal World* (1956)²² (Irwin Allen) o su Ymir un monstruo que encuentra como entretenimiento trepar por el Coliseo de Roma en *Twenty Million Miles to Herat* (1957)²³ (Nathan Juran).

2.1.6. Recreación de grandes catástrofes y criaturas de otros planetas: sexto hito histórico de los efectos especiales y etalonaje en los relatos cinematográficos.

El desarrollo de la historia de la humanidad también influyó enormemente en el desarrollo de la historia del cine. Durante los años 40, dos acontecimientos marcarán el desarrollo del género de ciencia ficción y en consecuencia el desarrollo de la creación de efectos especiales y etalonaje en la siguiente década.

Las fatídicas bombas de Hiroshima y Nagasaki de 1945 crean el "terror atómico", mientras que en 1947, el negociante Kenneth Arnold era el primero en asegurar haber visto un platillo volante. Estos acontecimientos y la guerra fría se dejarían sentir en las producciones cinematográficas de ciencia ficción que estaban por venir.

El público, cansado de los monstruos de novela, mira hacia las estrellas en busca de nuevas emociones. Era la hora de las invasiones extraterrestres, los monstruos mutantes y los viajes espaciales.

Sobre los años 50, se crean los primeros filmes de 3 dimensiones. Uno de los primeros filmes en 3D es *Los Crímenes del Museo de Cera* (1953), donde las escenas grabadas con dos cámaras para reproducir la sensación de 3D, hacen que las figuras salgan de la pantalla y se dirijan hacia nosotros. Por esos años se producía la película *La Guerra de los mundos* (1952), basada en la novela de H.G. Wells, que se llevaría el Oscar a los mejores efectos especiales.

Es una referencia que aparece en todos los libros de cinematografía entre uno de ellos, el de Sergi Sánchez (2007, 65) (...) *Galardonados con un Oscar, los efectos especiales de Gordon Jennings se ven lastrados, según expertos en la materia, por delatores hilos que sostienen los platillos volantes en algunas escenas.*

Poco importa: el alucinante tratamiento del color y la espectacularidad de los rayos mortíferos de las naves hacen de "La guerra de los mundos" un hito de la ciencia- ficción, que más allá de su alcance sociológico, consigue convertirse en referente de muchas de las superproducciones

²⁰La bestia desde 20,000 profundidades.

²¹Vino debajo del mar

²²Mundo animal.

²³Veinte millones de millas a Herat.

actuales adscritas al género. El momento más emocionante de la película es el enfrentamiento entre un alienígena, construido en cartón-piedra y con tubos de caucho por el técnico de efectos Charles Gemora (...)

Empieza aquí toda una generación de películas de desastres para la humanidad que tienen como base de creación de efectos especiales y etalonaje. El género evoluciona y a las invasiones extraterrestres les suceden las mutaciones atómicas como argumento genérico.

Y entramos finalmente en la recta final de estos hitos históricos de los efectos especiales y etalonaje en los relatos cinematográficos con una serie de películas que se ha caracterizado por sus efectos especiales y etalonaje y que han pasado a la historia por el tremendo impacto visual que estos han producido.

A partir de estos años seremos testigos de una proliferación de películas cuya característica principal es la realización de efectos especiales y etalonaje. De hecho la saga de películas que por su guión y su producción han causado un gran revuelo en la producción de cinematográfica, fue la creada por el guionista, productor y director George Lucas.

Los episodios de *La guerra de las Galaxias*, como es conocida en español, constituyen la serie de películas de ciencia ficción más espectacular de la historia del cine, consiguiendo la admiración de muchos, aún, en la actualidad (a pesar de los años que han pasado)

En *La guerra de las galaxias. Episodio V: El imperio contraataca* (1980), se produjeron una gran cantidad de efectos especiales y etalonaje. Jon Berg colaboró con Joe Johnston – responsable de los efectos especiales de la película- en el desarrollo de las partes mecánicas del almacén de las máquinas de hielo andantes (Snow Walkers)

Los movimientos de su cabeza y sus piernas son transmitidos a las ruedas dentadas y los pistones sobre las carcasas del vehículo. Las piernas son largas, y pesadas. La acción tuvo que ser controlada minuto a minuto para obtener el movimiento lento.

Al momento de realizar la animación, los técnicos en efectos especiales tomaron como punto de referencia, la nariz del muñeco. Después de ello, se procedió a borrar los instrumentos que sujetan al muñeco y proceder a realizar la animación del carácter.

Una vez hecha estas acciones, se utilizó un instrumento de calibración para realizar los ajustes pertinentes. Se colocó el instrumento en el fondo del plano con la misma luz y se midió con precisión los movimientos de la cabeza del objeto.

El calibrador permitió suavizar los movimientos, disminuyendo la amplitud de cada fase de la animación del carácter. Esta es una película que ha creado referente cinematográfico para el resto de producciones posteriores, en lo que a efectos especiales y etalonaje, se refiere.

Se crearon numerosos animatronics para dar vida a los personajes de la saga, se realizaron numerosas integraciones de color, capturando por un lado las imágenes de fondo (imágenes que podían ser rodadas o generadas por ordenador) e integrándolas con los personajes.

Aquí el etalonaje juega un papel fundamental porque gracias a la selección selectiva de la imagen podemos cambiar el color sólo a una parte concreta de la misma. *La guerra de las galaxias* es un filme cargado de muchos efectos especiales y etalonaje que sirve y ha servido de estudio para muchos creadores.

Después de esta película se han ido creando un gran número de obras cinematográficas que fueron desarrollando aún más los efectos especiales y etalonaje de estos años. Por enumerar algunas: *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1991), *Mars Attacks!* (Tim Burton, 1996), *Cube* (Vincenzo Natali, 1997) entre otras.

2.1.7. Actuales superproducciones cinematográficas: séptimo hito histórico de los efectos especiales y etalonaje en los relatos cinematográficos.

En la actualidad, películas como *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001), y *el Señor de los Anillos. La comunidad del Anillo* (2001) sirven de referencia inequívoca al momento de hablar de efectos especiales y etalonaje.

Ambas películas están cargadas con una cantidad considerable de efectos especiales y etalonaje, gracias a los más modernos equipos de postproducción digital, que hoy por hoy, permiten realizar cualquier sofisticado cambio de imagen por muy complicado que este sea.

Hablaremos de estas películas y de sus efectos especiales, cuidadosamente, más adelante en esta investigación; debido a la gran cantidad de efectos especiales y etalonaje que tienen y que viene muy bien analizar con calma.

Son películas basadas en libros de gran éxito entre los lectores y crean mundos imaginarios que son plasmados en la gran pantalla. Se crean paisajes enteros, ciudades, climatología y esto mezclado con impresionantes escenas de acción entre los personajes.

Además de las películas mencionadas, en estos años, debemos de hablar de películas como *Matrix* (1999) por Larry y Andy Wachowski, *Polar Express* (2004), y su director Robert Zemeckis, *El héroe* (2002) de Zhang Yimou entre otros filmes que se han caracterizado por la presencia de efectos especiales y han revolucionado el cine de ciencia ficción.

Todas estas películas se han caracterizado por aportar novedades en el ámbito de la narración cinematográfica haciendo uso de los efectos especiales. Las diferentes películas de *Matrix* (1999) hecha por Larry y Andy Wachowski contienen conceptos del contenido de la película que no están abiertamente expuestos al espectador; más bien son definiciones que se encuentran ocultas bajo los términos que ellos utilizan; por ejemplo: Matrix = Matriz, que vendría a ser como el lugar central de creación, nacimiento de nuevos seres. Lugar recreado con efectos especiales que son los encargados de darle esa atmósfera de evolución que se plantea a lo largo de la película.

En el caso de la película *Polar Express* (2004), del director Robert Zemeckis, no es tanto el significado planteado en el contenido que se ve reflejado en el plano de expresión gracias a los efectos especiales. En esta película es palpable el uso y desarrollo de tecnologías para la creación de efectos especiales y etalonaje, me refiero a la técnica “performance capture” que incrementa enormemente las posibilidades de captura de movimiento de las personas, llegando inclusive a capturar gestos que con técnicas anteriores era difícil de conseguir.

Finalmente, aunque sabemos que hay muchas más películas que contemplan estas características, no quiero dejar de mencionar la película *El héroe* (2002) de Zhang Yimou, donde el trabajo de etalonaje y ralentización de imágenes cobra especial relevancia por la manera en que han sido tratados y las convenciones, a nivel expresivo que se han utilizado. Sus suaves movimientos ralentizados a través del uso de herramientas de distorsión de tiempo crean, en determinados planos de la película, elegancia y sutileza.

Estas son las referencias actuales para el cine de ciencia ficción con la inclusión de efectos especiales y etalonaje. Lo que venga luego tomará de base estos efectos especiales y etalonaje y seguramente los mejorará y creará otros más singulares, aún.

2.2 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA POSTPRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

Es realmente sorprendente conocer que casi toda la posproducción cinematográfica, de la cual somos testigos en la actualidad, se haya gestado y desarrollado casi junto con el origen del cine.

Es curioso como la naturaleza inquieta del ser humano ha permitido que se cree un campo de acción tan rico y realmente indispensable (visto desde nuestros tiempos) como la posproducción cinematográfica.

Seguro que las primeras intenciones de los creadores del cinematógrafo no eran crear una actividad posterior a la producción. Desde luego la primera de las ideas, con el cinematógrafo,

era que mostrara la realidad tal cual es, por tal motivo –las primeras películas- tenían como temática principal mostrar las actividades cotidianas de la gente que vivía a los alrededores. Una forma más de llamar la atención de las personas, porque al verse reflejados en la gran pantalla, la curiosidad y novedad les exaltaba.

Seguidamente a ello, las personas de esa época empezaron a cansarse de este tipo de película. Estaban reclamando en silencio, una nueva forma de expresión que realmente les volviera a cautivar. Como hemos visto, hubo una respuesta a tal exclamación que generó el desarrollo de una técnica posterior a la grabación, que (si bien es cierto, era más trabajosa) volvió a enganchar a la gente.

A partir de allí, todo fue avanzando, más no retrocediendo. Es así, como la postproducción ha ido haciéndose un hueco dentro del desarrollo cinematográfico. Aportando no sólo técnicas de trucajes, sino –cada vez más- reforzando y apoyando el lenguaje cinematográfico.

Para esta investigación, utilizaremos el término posproducción cinematográfica como un conjunto de acciones que nos ayudan a manipular las imágenes captadas con una cámara.

Si bien es cierto, también hablaremos de aquellas técnicas que se realizan durante la grabación que nos permiten ahorrar tiempo en posproducción, porque no hay necesidad de crearlas artificialmente.

La posproducción abarca todo lo que conlleva un trabajo posterior a la filmación, incluyendo etalonajes, creación de objetos virtuales, creación de efectos especiales, rotulación, efectos sonoros, entre las principales actividades.

Iremos definiendo, y hablando, poco a poco, de cada una de estas áreas puesto que esa es la base teórica que nos permitirá comprender mejor el desarrollo y conclusión de las hipótesis. Las secciones en las cuales se divide un departamento de posproducción varían según la política empresarial de la compañía, y depende, fundamentalmente, del presupuesto destinado a esta área.

En términos generales, podemos hablar de un área de infografía, donde se van a desarrollar las animaciones y creaciones de imágenes virtuales que no son posibles de recrear en la vida real.

Una segunda sección, puede ser definida como “Área de composición y efectos especiales”. Aquí, los operadores (y más que eso, compositores) se encargan de hacer creíble la integración entre una imagen real y otro elemento creado íntegramente por ordenador.

Además son los responsables de hacer realidad imágenes inverosímiles para el ser humano, poniendo un toque de creatividad, muchas veces.

Una tercera sección, la conforman los coloristas. Núcleo importante dentro de la posproducción porque su trabajo es el que permite crear un entorno que cautiva la vista del espectador, y lo mantiene en frente del vídeo o película el tiempo que dure.

Estas son las tres grandes áreas en la cuales podemos repartir el enorme peso de la posproducción audiovisual. Haciendo referencia a lo anteriormente dicho, simplemente reiterar que esta es una clasificación general pero hay quienes pueden hacer mayores divisiones al respecto. En relación al estudio que estoy planteando, utilizaré esta referencia como base, ya que viene –más que de un libro en concreto- de la experiencia práctica en el medio y de las diferentes visiones de los trabajadores de este departamento.

2.2.1. Definición de los efectos especiales

Los efectos especiales son creaciones visuales que llaman poderosamente la atención del espectador. Crean interés en la obra audiovisual y además la enriquecen.

Muchas definiciones podemos encontrar al respecto, además de los términos utilizados por el público en general, de allí que una definición sea compleja.

Efectos, desde una visión lingüística se define como dice la RAE *Aquello que sigue por virtud de una causa. Fin para que se hace algo. En la técnica de algunos espectáculos, truco o artificio para provocar determinadas impresiones que producen ilusión de realidad.*

Mientras que en un diccionario cinematográfico se define, a los efectos especiales, de la siguiente manera como lo dice Antonio Sánchez-Escalonilla (2003, 307) *..”En un principio, los efectos visuales eran aquellos que se realizaban mediante sistemas ópticos: optical printer, sistemas de imagen aérea, etc. Actualmente, el término efectos visuales engloba cualquier manipulación de la imagen, incluyendo los efectos digitales efectuados por ordenador...”*

Después de conocer cual es el concepto de efectos especiales que tiene la RAE, y de un diccionario cinematográfico. Lo siguiente es plasmar en estas líneas lo que personalmente defino como efectos especiales.

Los efectos especiales son elementos narrativos inverosímiles o imaginarios (creados con la ayuda de potentes máquinas de manipulación de imagen) que forman parte del plano de la expresión dentro de un relato cinematográfico.

Todos estos conceptos desembocan en una definición particular de efectos especiales dependiendo del área desde la cual se enfoque.

El uso del término *efectos especiales*, dentro de este discurso, corresponde a todas aquellas creaciones que utilizan herramientas diversas – existentes o virtuales- que provocan una ilusión visual en la pantalla y con las que el espectador se ve impresionado.

En realidad al hablar de efectos hacemos referencia a dos clases. La primera de ellas, efectos visuales²⁴ para hablar de aquellos que trabajan fundamentalmente con la imagen capturada o generada por ordenador, y en segundo término, hablamos de efectos sonoros²⁵ para definir aquellos “trucos” que utilizan el audio para su creación.

Desde este punto de vista el término *efectos especiales* podría hacer referencia a una conjunción entre ambas clases de efectos, colocándole el valor añadido de ser “especiales” por incluir creaciones que no puedan ser realizadas sin un truco previo.

Los efectos especiales intervienen cuando lo que se quiere conseguir resulta demasiado caro o inseguro, o cuando resulta sencillamente imposible lograrlo por medios normales.

Con la aparición del cine, los trucajes comienzan a incluirse dentro de la realización cinematográfica. Su introducción (como hemos visto) no tardó mucho tiempo gracias a las inquietudes de los pioneros.

¿Por qué incluir trucos o escenas imposibles, para el hombre, dentro de un trozo de película? A esta cuestión podemos encontrar un número significativo de respuestas. Lo cierto es que desde un primer momento, los efectos especiales, lo que querían conseguir era llamar la atención del espectador.

En un primer momento el espectador se asustaba, tenía miedo de lo que estaba viendo porque lo desconocía, poco a poco se fue acostumbrando a esos trucos y, en poca diferencia de tiempo muchas de las personas que vieron este espectáculo, veían los efectos especiales como algo normal –muchos sin conocer como se realizan.

2.2.2. Diferentes formas de creación de un efecto especial

Los años han pasado y la tecnología ha ayudado enormemente a esta profesión. En nuestros días, ya nadie se sorprende de la inclusión de imágenes pos-producidas previamente en el

²⁴ Efectos especiales y gráficos realizados en una imagen de vídeo mediante un sistema informático ó mediante un trucoje óptico.

²⁵ Sonido de una película que no pertenece ni al diálogo, ni a la voz en off, ni a la música, y que se añade normalmente en el proceso de posproducción.

cine, televisión y, en Internet. Eso sí, los efectos han ido evolucionando y se han creado muchos otros con una sofisticación mayor que las anteriores.

En la actualidad, es casi imposible pensar en cualquier producto audiovisual que no haya pasado por la sala de posproducción previamente.

Una vez que el material es grabado o filmado, el trabajo se deja en manos del departamento de posproducción, quienes se encargan de distribuir las tareas correspondientes a cada una de las áreas que lo componen.

Como he mencionado anteriormente, los efectos visuales incluyen modificaciones en la imagen que pueden ser producto de manipulaciones ópticas, mecánicas o generadas por ordenador. Empezaré hablando de los efectos ópticos creados sin la ayuda expresa de un ordenador.

Los efectos ópticos son aquellos que aplican una modificación directa en la imagen con la misma cámara que se rueda, o mediante el tratamiento especial de la película durante el proceso de revelado y positivado. Definición de postproducción efecto. Otra definición: se refiere de forma más ajustada a la creación de elementos plásticos mediante el uso de una positivadora óptica.

El más sencillo de estos efectos es la sobreimpresión. Otros efectos ópticos son los fundidos, encadenados y cortinillas. Los fundidos se pueden hacer con la cámara mientras se rueda la toma cerrando o abriendo el diafragma del objetivo.

En los encadenados se hace primero un fundido y luego se abre, superponiendo ambos procesos. Se retrocede la película dentro de la cámara, para abrir hasta el fotograma desde el que se empezó a cerrar, con lo que la segunda imagen se va sobre impresionando cada vez con mayor nitidez al mismo tiempo que la primera va desapareciendo. No debemos olvidar que estos efectos se incorporaron a la cinematografía desde la fotografía fija y las técnicas de la linterna mágica.

Otro efecto óptico que es muy habitual es hacer que los objetos parezcan moverse al revés. Esto se podía realizar con la cámara desde 1899. Se movía la película en sentido inverso al habitual y se lograba el efecto. Se coloca un trozo de soporte cinematográfico en el tomavistas, enrolla al revés, y se filma la escena.

Si tomamos como ejemplo el salto de un nadador sobre el trampolín, al proyectar correctamente la película veremos como, da la apariencia de que el saltador sale de la piscina y sube hasta el trampolín.

Actualmente este tipo de técnica se realiza con copiadoras ópticas durante el proceso de copiado. La imagen negativa se proyecta fotograma a fotograma mediante un sistema de lentes para caer sobre el fotograma del positivo, lo que permite que se puedan incorporar lentes, filtros o caches entre las dos películas para alterar la imagen según queramos.

Son famosas y muy utilizadas las “Apariciones y desapariciones de personajes”. Esta técnica se basa en el principio básico descubierto por Méliès. Se trata de interrumpir la filmación. Se coloca en escena al personaje y luego se continúa filmando. De lo que debemos estar seguros es que el escenario no cambie y que la distribución de las luces y su efecto de iluminación sea el mismo, por el contrario, esas diferencias harán que el efecto se perciba por parte del espectador.

Otro recurso interesante es la “Aparición y desaparición de personajes transparentes”. Esta técnica ha sido muy usada en la realización de películas o series donde se incluía el personaje de un genio. El efecto visual que el espectador observa en este caso es que el personaje no es completamente visible. Se puede ver a través de él.

¿Cómo se hace? Se trata de impresionar dos veces el mismo trozo de la película. La primera de las veces, el personaje está sobre un fondo negro, de esta manera el fondo no aparecía en la toma, y la siguiente, se toma con el escenario únicamente.

Al sobreponer estas dos imágenes logramos ese efecto de transparencia de nuestro personaje. Este truco es conocido como “sobreimpresión o doble exposición”. En esta técnica, debemos diferenciar entre el efecto de un personaje transparente y un personaje que sólo aparece en la imagen. Si se trata del primer caso tenemos que grabarlo con el fondo negro mencionado anteriormente.

En muchas películas “Hacer invisible a un personaje” era una labor importantísima y significa el éxito o fracaso de la misma. Pues para ello, hay un principio inicial que nos ayuda a comprenderlo.

Anteriormente, lo que se hacía era recubrir enteramente al personaje (de cabeza a los pies) con una malla negra. Luego se vestía al actor con sus ropas y se le filmaba sobre un fondo negro. En la imagen aparecía sin cabeza. Si además se graban escenas de cuando se quita la ropa, irá desapareciendo hasta quedar completamente invisible.

Para lograr este mismo efecto, se pueden utilizar otros métodos más o menos complejos. En la actualidad, se realiza este procedimiento a través de una sustracción cromática más sofisticada realizada por un programa de ordenador.

Para ello se graba al personaje en fondo azul o verde y además vestido completamente con un traje de esos mismos colores. Este tipo de pantalla proporciona una sustracción de color mucho más fina que la anterior.

De hecho el uso de la pantalla azul es más recomendable que la verde porque permite un buen recorte de los bordes, fundamentalmente cuando aparecen personas en la escena. Esto se debe a que el fondo de la escenografía refleja luz hacia la parte posterior del sujeto y debido a que el azul es complementario del amarillo-naranja (tono de la piel) en los bordes de la figura la suma da como resultado blanco, o en el peor de los casos, el azul pierde saturación mejorando sustancialmente la calidad del recorte en los límites del rostro del sujeto y el fondo azul.

Otra de las ventajas del fondo azul es que al ser el color más usado desde el principio, se hayan creado mucha más gama de filtros y efectos para este color que para otros.

Otro efecto óptico es la aparición de un mismo personaje en una misma escena varias veces. Este truco se puede realizar de forma óptica o a través de técnicas informáticas. Si el desarrollo es óptico, se necesitarán espejos, superposiciones, impresora óptica entre otros.

Seguimos hablando de efectos ópticos, y es el turno de las “Transparencias”, truco utilizado en el rodaje de escenas exteriores (recordad las famosas películas de Alfred Hitchcock, especialmente las tomas exteriores en la carretera). Esta técnica consiste en rodar previamente el fondo deseado y luego colocar a los personajes en plató con las mismas características que tendrían si se rodara la escena en el exterior. La técnica resume sus cualidades en la proyección de las imágenes registradas anteriormente.

Para ello se utilizan dos tipos de proyección:

a) Una proyección trasera (Rear-Screen Projection): Se usa una pantalla translúcida y proyectores sincronizados con la cámara que además poseen obturadores similares a los de la cámara, lo que provoca que sea perceptible un parpadeo en la pantalla, pero que finalmente no será perceptible por el espectador.

Con esto conseguimos que la imagen se exponga cada vez que el obturador de la cámara se encuentra abierto. Muchas películas de Alfred Hitchcock fueron rodadas utilizando esta técnica. En muchos de sus escenarios se ven estas proyecciones sobretodo en las secuencias exteriores mientras los protagonistas conducen un coche. Entre las películas podemos citar: “Los pájaros”, “Rebeca”, “Atrapa a un ladrón”, “Con la muerte en los talones”, entre otras.

b) Una proyección frontal (Front-projection): En este caso, se utiliza una pantalla especial llamada "Scotchlite Screen". Una de sus cualidades es ser altamente reflectante (200:1) y en consecuencia, necesita muy poca luz para lograr el efecto.

Su inventor fue Walter Thorner. Se colocaba primero un espejo cóncavo a lo largo de la cámara como vía para echar hacia atrás la proyección de la imagen directamente hacia los lentes de la cámara.

Con estas dos proyecciones debemos lograr el efecto. Para ello se debe proyectar la imagen que queremos que sea nuestro fondo sobre los actores. En apariencia, podemos pensar que la imagen se vería sobre los actores, pero no es así, porque con "Scotchlite", la cantidad de luz que se emplea es tan poca que no es recogida por la cámara, pues no se refleja en el decorado ni actores.

El problema principal es que hay que alinear el objetivo de la cámara con el del proyector. Al ser la proyección frontal, la única solución sería que tanto proyector como cámara ocuparan la "misma" posición en el espacio. Como esto es físicamente imposible utilizamos un pequeño truco.

Consiste en utilizar un espejo semitransparente. Este tipo de espejos permiten ver a través de él, a la vez que reflejan un alto porcentaje de la luz que les llega.

Por lo tanto, ponemos la cámara detrás del espejo y este lo situamos a 45° del proyector, de modo que la imagen de este es reflejada hacia el decorado. Justo delante del proyector se pone una plancha de terciopelo negro para que absorba cualquier tipo de luz que pudiera pasar a través del espejo y de esta forma no es reflejado en el decorado.

De esta manera, la pantalla Scotchlite con su reflexión de 200:1, multiplicará por 200 la luz que le llegue y el fondo solo será visible donde este la pantalla. Para la película "Superman" se utilizó un sistema que le hizo ganar el Oscar a sus creadores ese año, por su contribución a la industria cinematográfica. Se trata del sistema "Zoptic". Este sistema se basa en una modificación de la proyección frontal, con un tipo de proyector diferente.

Básicamente consiste en un proyector y en una cámara, pero la peculiaridad reside en que el zoom de la cámara esta sincronizado con el del proyector. De esta forma, cuando el zoom de la cámara se acerca, el del proyector también se acerca y viceversa (dando la sensación de movimiento).

Para hacer volar a Superman, el método es sencillo. Se cuelga al actor de unos alambres, Se le pone delante de la pantalla Scotchlite y se proyecta la imagen del proyector.

Para dar la sensación de "volar" se acerca o aleja el zoom de la cámara, lo que provoca que el zoom del proyector amplíe o reduzca el encuadre dando la sensación de movimiento. Si a esto añadimos unos cuantos movimientos de cámara y unos buenos ventiladores el resultado es excepcional.

Finalmente la cámara lenta y rápida son otras de las técnicas ópticas que podemos utilizar para crear efectos de aceleración y desaceleración de imágenes. La cámara lenta se logra fotografiando imágenes a más velocidad de la normal, es decir superiores a 24 cuadros por segundo, y proyectándolas luego a una velocidad normal, el resultado de emplear este sistema se observa claramente en la reproducción final del vídeo, ya que es más lenta.

El caso contrario es en el que utilizamos menos de 24 fotogramas para la reproducción del vídeo, creando la sensación de movimiento acelerado.

Además de los efectos ópticos, existen los efectos mecánicos que no son otra cosa que la combinación de destrezas manuales con verdaderas obras de ingeniería.

Dentro de este apartado se encuentran todos los muñecos creados en dimensiones reales que se utilizan en la realización de series de televisión o de películas cinematográficas. Dichos muñecos, en muchos casos, son sólo el recubrimiento de motores y de una multitud de cables que les permiten manipular sus extremidades y expresiones a través de un control a distancia.

Ejemplos de este tipo de efectos hay muchísimos, desde una simple marioneta (como los muñecos de Barrio Sésamo) hasta animales completamente robotizados que dan apariencia de ser reales.

Las maquetas constituyen otra herramienta mecánica al momento de enfrentar el reto de crear lugares que son devastados por algún fenómeno extraño, según instrucciones del guión. Este método es eficaz, además de su facilidad de manipulación, por su ahorro económico que permite acceder a la creación de entornos fantásticos a un precio más moderado que la propuesta de crear ese mismo entorno a tamaño real.

De esta manera se pueden crear espectaculares trucos de reconstrucción de desastres naturales, invasiones de otra galaxia, choques de trenes, aviones siniestrados, entre otros. De lo que se trata es de realizar efectos ópticos a través de cambios de perspectiva. Un actor dentro de estas maquetas da la impresión de ser un gigante, pero si aplicamos el efecto contrario, donde el decorado es gigantesco, el actor da la apariencia de ser un enano.

Al utilizar trucos que juegan con la perspectiva, podemos combinar maquetas con escenarios reales y crear apariencias de gigantes o de enanos.

Técnicamente hablando, todas las tomas de maquetas se rodaban, en sus inicios, con una cámara “Vistavision”, que en lugar de “circular” en vertical, lo hacen en horizontal. Actualmente, existen otros modelos de cámaras digitales como el “HDW-F900²⁶” de Sony, utilizada por Lucas films en “Star Wars: Episodio II y III”. La misma empresa que tuvo la idea de utilizar la “Vistavision” en un inicio.

La elección del tipo de cámara al momento del rodaje es muy importante porque de ella depende la calidad de imagen que se captura, es decir la información que posteriormente vamos a manipular para lograr los más espectaculares efectos. Cuando la cantidad de información que disponemos es superior, mejores resultados podemos lograr al momento de trucar la imagen.

Otro aspecto que debemos tomar en cuenta al rodar una maqueta es la filmación en cámara lenta para dar sensación de realidad. Se trata de ampliar la reproducción de cuadros por segundo entre unos 90 a 300Fps, de manera que al momento en que se reproduzca la imagen, parezca ir más despacio. La velocidad a elegir es determinada por unas tablas que indican la velocidad en función de la escala de la maqueta.

Las maquetas cuentan con un sistema de refrigeración interno que les permite soportar las elevadas temperaturas producidas por la cantidad de iluminación que se les coloca, con el fin de que la filmación salga perfecta.

Una vez evaluada las condiciones previas procedemos al rodaje de la maqueta. Para ello se utilizan sistemas complejos de control remoto guiado por ordenador. La maqueta se monta fija contra una pantalla Azul y se ruedan varias tomas. La sensación de movimiento se logra por el movimiento de la cámara y no porque se mueva la maqueta. Se ruedan tomas de toda la maqueta, de solo las lucecitas, de solo los motores, de solo los reflejos, etc. Es por eso que se necesita una precisión milimétrica para que todas las tomas coincidan.

Posteriormente se hace una máscara de la maqueta gracias a la pantalla azul y se combina toda la toma que se han realizado para lograr la toma final. La zona de la pantalla azul estará ocupada por el fondo y las demás tomas se suman para lograr la toma final.

Hasta hace algunos años para la integración de las diversas filmaciones necesitábamos pasar cada una de sus partes por la Impresora Óptica, lo cual repercutía en una imagen que tenía ciertas imperfecciones.

²⁶ HDW-F900 es una cámara de Sony, Camara Cine Alta diseñada para la filmación digital y ofrece una habilidad record en imágenes HD a 24P. Es capaz de capturar imágenes a 24/25/30P ó 50/60 entrelazado a una resolución de 1080. Utiliza 2.2 Mega Pixel FIT CCD y viene equipada con varias curvas de gamma para una imagen superior. La F900 proporciona una asombrosa precisión en la reproducción de unas imágenes, y un impresionante rango de contraste.

Con el avance de la tecnología, el procedimiento de integración se realiza completamente en el ordenador, logrando una imagen sin defectos y utilizando únicamente, la impresora digital, al final del trabajo, cuando ya se tiene el material totalmente integrado.

También dentro de los efectos mecánicos se encuentran los trucajes para realizar lluvia y tempestades con simples mangas de riego que lanzan el agua al aire produciendo la lluvia. Ventiladores gigantes originan el viento.

La niebla, por ejemplo, es aceite mineral finamente vaporizado y cuyas capas se mantienen mucho tiempo en el aire. Eso con respecto a la lluvia y niebla, pero para realizar explosiones e impactos de balas utilizamos otras técnicas. Se entierran bombas de humo, o petardos dentro de las rocas y se hacen explotar a distancia (de forma eléctrica), en el momento en que los actores están sobre ellas o cerca.

Poco a poco los trucos ópticos y mecánicos han ido cediendo paso a efectos creados sólo con el ordenador. Esta tecnología que hasta hace unos años era exclusiva de las grandes empresas cinematográficas, ya la tenemos al alcance de “relativamente” todos, y eso se nota, porque cada día más estamos familiarizados con vídeos que contienen estas técnicas.

2.3. LA COMPOSICIÓN DE UN PLANO MEDIANTE EL USO DE LA HERRAMIENTA CROMAKEY.

Hasta ahora se ha hablado de efectos ópticos y mecánicos, pero con la introducción de las nuevas tecnologías y la participación más activa de los ordenadores, la creación de efectos especiales se ha exponenciado a niveles nunca antes imaginados.

Por todos es conocido que hoy en día no hay grandes misterios en la creación de efectos, simplemente la habilidad de un operador al momento de combinar diferentes herramientas dispuestas en un determinado programa.

La forma más frecuente y en la que muchos suelen trabajar, es la filmación sobre fondos verdes o azules uniformes que permiten aislar al personaje y poder integrarlo en un lugar distinto al original. El Chromakey se puede usar con distintos colores de fondo aunque el más usual es el azul, ya que:

a) En la filmación suelen intervenir actores y este color es el menos presente en la piel humana con lo cual evitamos que parte de estos pueda ser borrada junto con el fondo. El azul fue uno de los colores más usados desde el principio y eso hace que haya mucha mayor gama de filtros y efectos para este color que para otros.

b) El color azul como fondo de la escena para Chromakey se utiliza en la mayoría de los casos y permite lograr un buen recorte de los bordes fundamentalmente cuando aparecen personas en la escena; esto se debe a que el fondo de la escenografía refleja luz hacia la parte posterior del sujeto y debido a que el azul es complementario del amarillo-anaranjado (tono piel) en los bordes de la figura, la suma da como resultado blanco o en el peor de los casos el azul pierde saturación mejorando sustancialmente la calidad del recorte en los límites del rostro del sujeto y el fondo azul.

c) Otros colores que se suelen usar como fondo para esta técnica son el verde, el amarillo y el rojo siendo el primero el más habitual, claro está, después del azul. Este proceso de superposición por separación de colores ó conocido incluso como mascarilla en movimiento es llamado, en cine, "Travelling mate". Se trata de una técnica que utiliza una o varias máscaras hechas en una película para aislar algún elemento en movimiento e incorporarle otros elementos o un fondo diferente.

Existen innumerables ejemplos de empleo de esta técnica para la creación de efectos especiales. En estos momentos viene a memoria un anuncio rodado para Vodafone empresas, donde la presencia de fondos verdes es la tónica predominante para la realización de este spot.

La producción de este anuncio estuvo a cargo de Albiñana Films, y la postproducción fue la responsabilidad de la empresa Serena. Tanto para Ricardo Albiñana como para Gabriel Garrido –responsable de postproducción de Serena- el rodaje y la postproducción fue un proceso de trabajo intenso y dinámico.

Como antecedentes, el rodaje se llevó a cabo en un polígono de Madrid y lo que en un principio iba a ser un rodaje de cuatro oficinas distintas, finalmente se redujo a una única localización, durante dos jornadas. El principal motivo de ese cambio fue que el director creativo de la agencia Tapsa, Julián Zuazo, pensó que era mejor sacar el máximo partido a esa oficina y no perder el tiempo en desplazamientos.

En postproducción, algunos de los fondos de algún plano que no coincidía con la óptica, fueron escaneados en 2K para poder trabajar en ellos y poder moverlos a voluntad y no perder resolución. Las personas que trabajaron en este proyecto afirman que muchos planos se tuvieron que caer en el montaje final por la complejidad en su postproducción, sobre todo planos con contrapicados, donde se cruzaban cristales, sillas y otros elementos que precisaban de un trabajo de rotoscopia y de integraciones complejas.

Una de las acciones que facilitó mucho el rodaje y la postproducción fue la colocación de maniqués como referencia visual para componer los planos. Estas referencias facilitaron el trabajo de ver como quedarían los movimientos de cámara, ópticas que se iban a utilizar,

etcétera. Gracias a esta idea, la iluminación del escenario fue muy buena y el etalonaje simplemente retocó algunas cuestiones de iluminación, reiluminando ciertas zonas, pero la intención de luz venía ya con la dirección correcta.

Posteriormente, de cara a toda la integración, se utilizó el software de composición y efectos de Autodesk, “Flame”. Este programa cuenta con herramientas muy buenas. Los algoritmos de Chroma los maneja muy bien y te permite incluso recuperar los pelos de los actores.

Hubo planos que tuvieron cierta complejidad en postproducción, como por ejemplo en el que aparecen los tres personajes volando en la sala de reuniones. Este plano cuenta con un movimiento en una grúa Panther, y ese tipo de movimientos son más difíciles de igualar.

El mismo actor se utilizó para otro plano donde la luz era distinta. Esto se solucionó haciendo una reiluminación. Se pidió al telecine que hiciera una pasada más neutra para que luego el colorista pudiera bajar y subir las luces a voluntad.

Por eso se insiste, una vez más, en que lo que facilita la postproducción de un rodaje de estas características es la buena iluminación durante el rodaje. Y es que preparar y filmar un chroma no es tarea fácil, hay que saber hacerlo y tener cuidado con muchos detalles. Aquí os facilito algunos pasos y recomendaciones al momento de iluminar un fondo verde o azul.

- Iluminar el croma y el sujeto por separado, intensificando la cantidad de luz en el croma y colocando mejor cantidad de luz al sujeto de manera que este proyecte sombras menos fuertes.
- Iluminación del fondo y del sujeto desde varios ángulos.
- Colocar al sujeto lo suficientemente lejos del fondo verde para que la sombra creada por las luces no se proyecte en él. (3 metros)
- Mantener una fuente de luz pareja proyectada sobre el fondo verde, con el fin de generar un tono uniforme en lugar de varias tonalidades de verde.

NOTA: Cuando el fondo verde es demasiado claro o el sujeto está demasiado cerca del fondo, nos arriesgamos a que el color verde se refleje fuera del fondo y afecte al sujeto.

2.3.1. La iluminación correcta de un Chromakey

Para iluminar correctamente una escena para croma key se debe tener en cuenta la necesidad de lograr una iluminación pareja en la zona azul o verde; para ello se deben utilizar artefactos de luz difusa (soft) y preferentemente con difusores de papel.

Una buena práctica es iluminar por componentes separadas, esto es, primero el fondo azul o verde hasta lograr una iluminación pareja y luego el sujeto sin que la luz incida sobre el fondo. Esto no es fácil de lograr, pero se debe tratar de conseguir la menor interacción posible.

Colocando el sujeto a más de dos metros del fondo azul se tendrá un buen despegue para lograr el objetivo planteado. Otra técnica posible de utilizar para mejorar el recorte del croma key es poniendo gelatinas amarillas o naranja en las lámparas de back del sujeto, esto permite que la luz back se sume al reflejo azul del fondo y se neutralice dando como resultado luz blanca y mejorando el recorte de los bordes.

Para el caso de un croma key realizado en exteriores con luz natural, debido a que la luz es de alta temperatura de color (azulada), conviene utilizar fondo verde para realizar un buen recorte neutralizando el problema del azul natural de la luz solar.

Para iluminar el fondo azul en el estudio, lo mejor es utilizar artefactos de iluminación preparados específicamente; estos artefactos se conocen como luz de ciclorama (Cyc Light). La luminaria para ciclorama se utiliza muy próxima al fondo de la escenografía (1 mtr aprox.) en la parte superior y/o inferior y tiene la característica de distribuir la luz de manera uniforme, con un ángulo de rebote que favorece la calidad del recorte.

La luz fría se ubica a una distancia del ciclorama igual a la mitad de altura, orientada hacia la unión entre el fondo vertical y el piso, de tal manera que se forme un ángulo de 60° entre la línea central de iluminación y el piso.

Siguiendo estas breves instrucciones, conseguiremos una buena base de iluminación para posteriormente trabajarla en postproducción.

Si lo que queremos es filmar para luego utilizar esas imágenes en un posterior tratamiento digital, será importante tener en cuenta una guía de cómo hacer esos rodajes. En términos generales, todas las fases de planificación, preparación y rodaje con miras a un tratamiento digital deberán ser las mismas que tradicionalmente se empleaban en las técnicas de composición. Una vez más, cuanto más cuidado se ponga durante el rodaje inicial, menos tiempo y dinero habrá de invertirse en las operaciones de digitalización.

Durante la planificación de la pre-producción, los encargados de la postproducción digital, concretarán qué color habrá de usarse para la pantalla del fondo. La elección dependerá de muchos factores incluyendo el sistema digital que se va a utilizar para la elaboración de los efectos especiales. Sólo un apunte para objetos inanimados (maquetas) se acostumbra recurrir a pantallas verdes; y para objetos blancos y plateados (naves espaciales) el croma se realiza sobre pantalla rojas.

Más que la sustractiva (usada sobre todo con pantallas azules), se emplea la técnica aditiva cuando de lo que se trata es de sintetizar los elementos de naturaleza no sólida, situados en primer plano: humo, fuego, agua, burbujas, cristal, etc.

Este tipo de elementos resultan más fácil de separar del negro que de una pantalla coloreada, con lo que se previenen contaminaciones de color o bordes oscuros. Lo mismo que con las pantallas azules o verdes, habrá que fijarse en que el negro sea lo más uniforme posible.

Para facilitar la supresión de salpicaduras de color, la pantalla azul ideal deberá contener un porcentaje más alto que de rojo que de verde y una pantalla verde más de rojo que de azul. Así podrá suprimirse con más facilidad la inevitable contaminación lumínica que circunde e incide en el objeto en primer plano, basado en la predominancia del rojo dentro de un objeto.

Aparte de las pantallas a color del fondo, el enmascaramiento de la diferencia de color es una técnica que hace posible que los objetos en primer plano sean “eliminados” de un fondo por medio de la comparación de la toma original con un fondo limpio.

Ello exige que la escena se filme dos veces: una, en la que los objetos del fondo figuren en el plano, y otra en la que no. El sistema de manipulación digital puede comparar ambas, separar la diferencia (objetos en primer plano), produciendo con ello una mascarilla de diferencia de color.

Un procedimiento que hay que tener en cuenta es el momento en que nos planteamos sugerir un efecto de multitud. Es importante señalar todas y cada una de las tomas tal y como se completan y registran, de manera que no se superpongan entre sí y un grupo aparezca sobre impresionado sobre otro.

Cuanto más lejos del fondo se filme (metro y medio o más), mejor. Con ello se reducirán las posibilidades de que la iluminación del fondo se imponga a la de la acción principal. Al igual que con todos los elementos filmados con idea de una posterior composición, es importante que la iluminación coincida lo más posible con la del fondo final.

Para obtener mejores resultados, es decisivo que tanto para los elementos del fondo como para los del primer plano, se emplee objetivo de distancia focal similar, de manera que la perspectiva de todos los elementos se compagine. Y para que estos elementos cuadren entre sí en la composición definitiva, es de suma importancia que se les filme desde el mismo ángulo de perspectiva tridimensional.

Otra recomendación que se suele hacer es que los planos compuestos resultan siempre más verosímiles si la escena incluye alguna panorámica vertical u horizontal, o algún movimiento de cámara que separe el fondo de la figura. Se podrá introducir movimientos en una escena siempre que los elementos ofrezcan señales de desplazamiento.

Existe una nomenclatura interna para definir ubicaciones. Un punto de guía da información sobre la posición, dos puntos dan información de posición, tamaño y rotación. Y cuatro puntos, añaden a los anteriores la información de la perspectiva.

Finalmente sugerir, que cuando el plan de rodaje incluya una toma complicada, en especial una en la que se desarrollen movimientos de cámara, conviene que la persona encargada de los efectos especiales esté presente en el plató mientras se rueda la secuencia.

Como he escrito anteriormente (y además recalcado varias veces) un buen rodaje, con una iluminación adecuada facilitará enormemente la postproducción, mas no la solucionará, porque para ello estamos los operadores de programas quienes somos los verdaderos magos en esta materia.

Como dice Guillermo Groizard en una entrevista en CAMERAMAN. Duran, O (2008) *“Proyecto Dos”, en CAMERAMAN Nº 21. Madrid (...) “Tengo dos grandes maestros: Zemeckis y Stephen Chow. Zemeckis porque tiene todos los medios y hace lo que quiere pero casi nunca se nota que hay efecto y Chow porque dispone de poco presupuesto, pero es tan inteligente a la hora de aplicarlo que consigue unos resultados maravillosos con mucho ingenio. He estudiado mucho estas dos líneas de trabajo, fotograma a fotograma y siempre buscando aquellos efectos que pasen lo más desapercibidos posibles.” (...)*

Hago esta mención porque en esta parte de mi redacción, toca el turno a la operación que va a permitir (justamente eso que dice Guillermo) hacer que un efecto no sea visible ante los ojos del espectador a menos que se quiera mostrar con intención. El mejor trabajo de efecto será aquel que el público no sea capaz de identificar, es decir que crea que esa imagen es de verdad.

La integración de objetos en diferentes fondos, como hemos mencionado en un inicio, se basa en la separación de un personaje de su fondo original para llevarlo a otro fondo que en muchos en casos es completamente distinto al inicial.

Esta integración puede ser de dos tipos fundamentalmente: Una integración de objetos reales (que lleva consigo una determinada llave de sustracción –que explicaré más adelante) y otra integración de objetos generados por ordenador, ó lo que es lo mismo imágenes virtuales creados por algún programa de modelado en 3 dimensiones. (Podemos utilizar cualquiera de los desarrollados, por ejemplo, por Autodesk)

Ambas integraciones llevan su complejidad particular en lo que se refiere a la generación de ese objeto que se va a separar. El tema de la generación de imágenes virtuales conlleva la creación del personaje desde su inicio, quiero decir que su desarrollo es íntegramente generado por el ordenador aplicando cada una de las herramientas disponibles en los software

dedicados a este tema. Ahora bien, al hablar de integración de objetos reales que no han sido creados por ordenador sino que han sido filmados en celuloide existe una diferencia, aparentemente sutil, pero muy importante.

El principio fundamental sobre el cual se desarrolla esa integración hemos dicho que es la separación del objeto del fondo sobre el cual está creado en un principio. Pues bien, esta facilidad sólo se alcanza si las imágenes disponen información dentro de su canal alpha.

Es decir, sabemos que una imagen de vídeo o cine tiene a disposición tres canales de colores (primarios) RGB (rojo, verde y azul) más un canal llamado alpha, que es el que proporciona la información de la imagen en dos códigos: blanco y negro, donde, por regla general, (dependiendo del programa puede cambiar) el blanco recibe toda la información de la imagen que se conserva opaca y el negro incluye la información de la imagen que se volverá transparente.

Esta es la teoría básica sobre la cual se sustentan la mayoría de los efectos especiales que se realizan tanto en cine como en televisión. En consecuencia, una imagen generada íntegramente en ordenador tiene más facilidades al momento de generar ese canal alpha puesto que se trata tan sólo de indicarle al programa un tipo de archivo que sea capaz de almacenar la información de ese canal (recordemos que tiene que ser un archivo secuencial tipo *.tif, *.targa, *.dpx, *.cin, entre otros; puesto que un archivo *.mov ó *.avi no disponen de la opción para almacenar canal alpha) y proceder a la exportación. Con lo cual, tan sólo dando un clic, podemos obtener una imagen secuencial con canal alpha.

Pero que sucede cuando rodamos una película o grabamos un vídeo. Durante el rodaje de una película no se están creando imágenes íntegramente generadas por ordenador. El rodaje implica la captación, por parte de una cámara cinematográfica, de las imágenes o situaciones que acontecen en un espacio determinado. La cámara además de registrar esa información tal cual es, lo que hace es acortar ese espacio a través de un determinado encuadre.

Una vez filmadas esas imágenes son escaneadas para ser trabajadas en el ordenador, y a partir de ellas comenzar el trabajo de postproducción.

Por esta circunstancia hace que al momento de colocar estas imágenes en un programa generador de efectos, no se pueda integrar una imagen con la otra puesto que la filmación se registra en los canales RGB de la imagen, más no en el canal alpha. Esto es debido que para un rodaje no sería práctico durante el mismo ir generando canales alpha si sabes que luego vamos a cambiarlos.

Esta es la diferencia que hace más laborioso el trabajo de postproducción, sin dejar de mencionar que generar una imagen completamente virtual es un dolor de cabeza mucho mayor.

Una vez que tenemos la imagen escaneada podemos utilizar cualquiera de los programas de composición. En este caso, se hará referencia a un software en concreto cuando se mencione alguna herramienta que no aparezca en ningún otro sitio y que sea una característica propia de este fabricante. Hoy por hoy, casi todos los programas son iguales en herramientas, pero su mayor diferencia radica en la manera en que se emplean.

Lo primero que se hará será colocar en nuestra composición dos imágenes: una, será nuestro fondo y la segunda (que irá en la capa superior) contendrá la imagen que queremos separar. Para realizar esta operación tenemos que hacer referencia al tema de sustracción de imágenes con el que empezábamos esta sección.

Hasta ahora hemos hablado del Chromakey o travelling matte como una llave de color capaz de aislar un objeto de un fondo. Esto creo que ha quedado claro cuando hablamos del Chromakey, de cómo iluminarlos y los diferentes tipos de croma que podemos crear.

Además del Chromakey, existe el luma key que no viene a ser otra cosa que, una llave generada, ya no por color sino por la diferencia de luz que existe en el plano filmado. Y se preguntarán ¿Cómo es esto? (espero poder explicarlo de forma sencilla)

Cada plano al ser filmado tiene zonas más oscuras donde se registran los negros, zonas grises llamadas medios tonos y zonas altamente iluminadas que en la mayoría de programas vais a encontrar como highlights. Estos tres componentes hacen que la herramienta luma key, input key o linear key, tome como referencia una zona de negros y una zona de blancos y a partir de allí cree un alpha en función a esos valores.

Al igual que la luma key existen otras llaves más para crear canales alpha. Inclusive podría decir que hay software que te ayudan a crear canales alpha a través de la generación de sus máscaras.

Programas dedicados a la corrección de color que generan ellos mismos una visualización de la zona afectada para el cambio de color, en blancos y negros que luego puedes guardar y utilizarlo en otro plano.

Hablemos de la llave por diferencia. Este tipo de sustracción es muy utilizado en muchas películas para multiplicar personajes. De este efecto echan mano muchos compositores para recrear grandes ejércitos en grandes guerras donde la aparición de una multitud de gente resulta mucho más impresionante que unos cuantos soldados.

Esta técnica resulta útil, también, cuando se quiere dar la impresión de que los actores se hallan en inminente peligro o bien (como dijimos anteriormente) la impresión de multitud con un mínimo de actores. Para conseguir mejores resultados, la toma primera y segunda –fondo limpio- habrán que filmarse con desbloqueo de panorámica o con una cámara controlada por ordenador.

Otra de las ventajas del enmascaramiento de diferencia de color es que el fondo contra el que se filman los elementos en primer plano concuerda con el fondo resultante. De ahí que surjan pocas dificultades o ninguna que tenga que ver con una iluminación incorrecta o salpicaduras de color.

Su aplicación es muy sencilla, sólo hay que tener en cuenta lo siguiente. Una llave por diferencia se basa en el principio de comparar dos canales alpha y generar la diferencia entre ambos de allí procede la multiplicación de objetos.

Filmamos un fondo con actores representando sus papeles. Antes de comenzar el rodaje dejamos unos segundos que la cámara filme el fondo sin ninguno de los actores, para posteriormente realizar el rodaje del resto de la acción.

Ya en la sala de postproducción, colocamos nuestra imagen dentro de nuestro compositor. Como paso previo, copiamos de ese plano un cuadro de la grabación que hicimos con el fondo limpio. Ese cuadro que hemos copiado lo colocamos como alpha en nuestra composición.

Seguidamente activamos la herramienta de “*Difference Keyer*” y comenzamos hacer la sustracción de la imagen. Notaremos que comenzamos abrir parte de la imagen que no coincide con el canal alpha que hemos colocado. Una vez hecha esta operación comenzamos a copiar capas en la parte superior ajustándolas a nuestro gusto y comenzamos a multiplicar ese elemento seleccionado.

Como se puede observar, la generación de llave de color, luminancia o diferencia permiten la creación de efectos especiales que antes eran muy difíciles de crear. De esta manera, ajustamos tiempos y creamos imágenes mucho más llamativas.

Pero las llaves no se quedan en un simple proceso de sustracción de color, luz o diferencia. Estas herramientas contienen otros elementos que permiten recuperar los cabellos de los personajes o animales que muchísimas veces se pierde durante la extracción o ejecución de la llave.

Esta herramienta es un ejemplo de lo que os mencionaba anteriormente. Si que es verdad que hoy por hoy los software son casi iguales en herramientas pero su mayor diferencia es en como se ejecutan esas herramientas. Hay programa que recuperan cabellos de forma espectacular y hay otro que trabajar con ellos puede ser un completo calvario.

Además de la recuperación de pelo, trabajamos con otra herramienta también muy importante. Esta posee diferentes nombres según el fabricante, pero lo que viene a aplicar es una corrección de color en los bordes que permite que la integración de ambas capas sea perfecta. El algoritmo que se desarrolla va en función de calcular el color exterior de la llave con la coloración interna, procedimiento ha realizar una media que encaja perfectamente en la composición.

Una utilidad muy clara es para la creación de fondos escénicos. La filmación con pantalla azul surgió como sustituto de la *proyección escenográfica* y al igual que esta, facilita fondos para la acción cuando estos son imposibles de obtener por otros medios bien porque no existen (fondos fantásticos), bien porque sale muy caro rodar en ellos (sustituto de exteriores) o bien porque resultan arriesgados para los actores (tomas de altura por ejemplo).

Un fondo fantástico lo podemos ilustrar cuando la acción se desarrolla en un lugar imaginario que no es posible recrear con escenarios. Los actores deben ser rodados frente a un croma de modo que este pueda ser sustituido por una generación digital del entorno deseado. Sustitución de exteriores la hacemos cuando resulta muy caro desplazar a los actores a un determinado lugar. Se puede grabar a estos frente al croma key y sustituir este por una grabación de dicho lugar. Haciéndolo así podemos reducir mucho el coste de la producción ya que solo necesitamos desplazar a una pequeña unidad de rodaje.

Y para finalizar veremos que si tenemos que filmar una escena en la que los actores corren riesgo físico por ejemplo al permanecer colgados a gran altura podemos optar por grabarlos en la seguridad del estudio frente a un croma key sustituyendo luego este por una toma del "precipicio".

Otro de los usos de las llaves de sustracción es el de "ocultar" a los operadores de *marionetas* y *animatrones*. En estos casos los técnicos se visten con el mismo color empleado para el Croma Key y de este modo son borrados fácilmente de la cinta junto con el fondo. El mismo sistema usado para las marionetas se puede emplear cuando queremos hacer desaparecer total o parcialmente a un actor. Así por ejemplo en *La Amenaza Fantasma (1999)* para la creación del Fedo-Beep (presentador del Mos Espa Arena) se filmó a dos actores vestidos con el color de fondo de modo que solo quedasen visibles las partes que iban a ser rescatadas, las cabezas.

Estos son algunos de los usos que podemos encontrar para las llaves de sustracción, pero sin lugar a dudas hay muchos más con los cuales podríamos redactar toda una tesis. Lo que sí quería, para finalizar, era comentarles las experiencias reales de profesionales trabajando en una película de efectos especiales.

En este caso y porque viene muy acorde con el tema que estamos tratando se ha elegido la película de *Mortadelo y Filemón, misión: salvar a la tierra* (2008).

Esta es una película cargada de efectos especiales, dirigida por Miguel Bardem. Y cuya postproducción estuvo a cargo de tres casas postproductoras: El Ranchito, Furia Digital y Kinema. A continuación veremos algunos de los planos que fueron trabajados por estas compañías.

Secuencia noticiario: para recrear esta secuencia se tuvo que empezar por fabricar una cabecera²⁷ estrambótica que mezclara elementos corporativos y serios, con una estética de bajo presupuesto. Tras ella aparece el plató, en el que, siguiendo con la misma estética se tuvo que ampliar el decorado con televisores antiguos (incrustados por llave de sustracción) en los que se incluyeron montajes fotográficos e imágenes de archivo retocadas que cuentan las distintas catástrofes de las que el presentador se hace eco, acompañado todo de grafismo y animaciones.

Secuencia circo romano: para esta secuencia se tuvo que construir una Roma “mortadeliana” que se integrara con los planos generales (generados en 3D) y un super coliseo que estaba generado en 3D, también. En un momento de la secuencia se tuvo que incrustar a Filemón en el suelo cuando el gigante decide martillarle. Para esto se utilizó cromas en verde de Filemón.

Secuencia del precipicio y planos de sequedad: incluyo esta secuencia porque se utilizó la técnica de matte paintings para incluir zonas con el terreno reseco y agrietado, rocas peladas que le daban un aspecto aún más árido y se suprimió la vegetación de la imagen origen casi en su totalidad.

En esta misma secuencia (y fijaos lo que ya llevaban hecho) tuvieron que pegar una gran chimenea humeante de Botijola hecha en 3D. Estos son una pequeña muestra de los más de 200 planos que incluían efectos especiales en esta película. Todo un dolor de cabeza de pensamiento pero toda una diversión al momento de crearlo con herramientas capaces de hacer que imágenes externas parezcan como filmadas en ese plano.

Quería sólo destacar y con esto termino de ilustrar los conceptos vertidos en esta sección, que el equipo utilizado por las casas de postproducción oscilaba entre lo siguiente que voy a mencionar. Utilizaban PC y MAC según el software que iban a necesitar en ese momento. La mayor cantidad de trabajo fue dirigida hacia los operadores de 3D, utilizando el programa Maya y Houdini para algunos efectos. Para la composición en 2D se utilizó Shake y Flame con los cuales se integraban los saltos y cromas. El software Boujou fue utilizado para hacer “match

²⁷ En el medio audiovisual se la conoce como el video de entrada a una producción audiovisual. Es un vídeo descriptivo de presentación.

mover”, es decir simular en 3D los valores y movimientos de la cámara real, para que coincidan las proporciones y se mantengan las variaciones.

Además de todo lo mencionado anteriormente debemos tener en cuenta, como nos dice Rubio Alcover, Agustín (2006) hablando de los efectos especiales en su tesis doctoral: *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos (...)* “Cualquier mutación, en todo caso, se deberá a la efectiva puesta en práctica de una opción y la marginación, anulación o desuso de otras. En el seno del macro espectáculo hollywoodiense, se está primando la aplicación de un determinado repertorio de efectos, en el marco de un modelo industrial y un régimen estético-narrativo concretos, en parte por un consciente aprovechamiento y fomento del aura de fascinación y omnipotencia que envuelve a la pujante tecnología, en parte porque en los centros de decisión (..) la hipnosis del dispositivo también rige y ejerce un papel decisivo, que retroalimenta la deriva del sistema.”(...)

2.4. SOFTWARES DE EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE

Durante las últimas décadas se han desarrollado una gran cantidad de programas informáticos capaces de crear hasta los más insólitos efectos visuales. Compañías como Autodesk han desarrollado programas como Smoke, Flame, Inferno entre otros, que son capaces de crear los más increíbles efectos especiales.

Las diferentes técnicas de creación de efectos con medios ópticos ó mecánicos, que hemos mencionado, se han simplificado con el uso generalizado de diferentes programas de postproducción, por eso es importante conocer las diferentes compañías que se dedican a desarrollar este tipo de soportes y su influencia en el mercado audiovisual.

Tenemos que conocer la existencia de una amplia gama de empresas dedicadas a la creación de soportes informáticos que permiten la manipulación de imágenes. Muchos de ellos son a nivel de usuario doméstico y otros de uso profesional generalizado. (Mencionaremos en este apartado aquellos con los cuales se trabaja a nivel profesional) A continuación, os facilito una breve visión de las principales compañías.

Autodesk es una de las compañías que hoy en día concentra una cantidad importante de programas para la creación y manipulación de efectos especiales. En el año 1999, Autodesk adquirió Discreet Logic. Después de muchos años, en el año 2005, reorganizó a Discreet como parte de “Autodesk Media and Entertainment”. Muchos de sus productos son los más utilizados actualmente por miles de editores y compositores en todo el mundo.

Entre los programas que desarrolla figuran los siguientes:

En el área de animación 3D es el responsable de Autodesk Maya, programa muy potente con herramientas para la creación de modelos, texturización, animación, renderizado, e iluminación entre otros. Con un entorno de trabajo avanzado en 64bit y con tecnología multicolor.

Autodesk 3ds Max: es un programa de animación en 3 dimensiones, al igual que Maya, altamente configurable, con soluciones de modelado, animación y renderizado para la realización de películas, videojuegos, televisión. Para la edición y realización final del producto, crea Autodesk Smoke. Integración de edición y postproducción para formatos SD, HD, y películas en 2K; además de estándares inferiores.

Otro apartado es el referente a los compositores y editores de efectos especiales. En esta área, Autodesk ha conseguido desarrollar una serie de programas como:

Autodesk Inferno, último sistema de diseño interactivo para la elaboración de efectos especiales de alta resolución, y elaboración de gráficas avanzadas.

Autodesk Flame, Diseño líder en la industria de efectos especiales a tiempo real y en los sistemas de composición. Permite al usuario crear rápidamente efectos predeterminados para su posterior uso.

Autodesk Flint, sistema avanzado para la creación de efectos especiales en postproducción y en gráficas avanzadas.

Autodesk Toxik es el software revolucionario de Autodesk que colabora con soluciones digitales para composición permitiendo la creación de increíbles efectos especiales, enviando contenidos de alta calidad en cortos plazos de tiempo.

Autodesk Combustion es un software de gama media muy utilizado a nivel broadcast. Se utiliza para el desarrollo de gráficos animados, composiciones y efectos especiales.

Maya es un software de creación de imágenes por ordenador en 3 dimensiones. Surgió del desarrollo de Power Animator y de la fusión de Alias y Wavefront, empresas canadienses dedicadas al desarrollo de programas gráficos por ordenador. Años más tarde Silicon Graphics absorbió a Alias/Wavefront, y hasta que finalmente ha sido absorbida por Autodesk.

Maya se caracteriza por la personalización de su interfaz y por herramientas MEL (Maya Embedded Language) actuando como un lenguaje interno que forma parte del núcleo de Maya y gracias al cual se pueden crear scripts y aumentar su potencial.

En Maya tenemos varias versiones. La primera de ellas es Autodesk Maya Complete. Se trata de un conjunto completo de herramientas 3D para modelado, animación y renderización dentro de un único flujo de trabajo.

Posee un diseño intuitivo. Para la versión 2008 incluye juegos de herramientas para: Modelado, Animación, Efectos especiales, Renderización, pintura, sombreado de caricaturas. Además: API/SDK de Maya, lenguajes de comandos Pitón y MEL.

Autodesk Maya Unlimited, incluye la funcionalidad de Autodesk Maya Complete pero además proporciona otras herramientas como Maya Fluid (Simulación de efectos atmosféricos, pirotécnicos, viscosidad y oceánicos).

Maya nCloth (basado en la tecnología Nucleus de Autodesk. Permite dirigir y controlar con rapidez ropa y otras simulaciones de material. Se pueden utilizar tejidos rígidos, viscosos, vaporosos, ligeros o densos.

Es muy fácil plegar, estirar, cortar, mellar o rasgar los tejidos con Maya nCloth. Además de ropa, Maya nCloth permite crear simulaciones de plástico y metal deformables, objetos inflables, y efectos de cuerpos rígidos y fluidos).

Maya Hair (creación de cabellos largos, dinámicos en objetos poligonales y NURBS. Esta herramienta también permite crear efectos distintos al pelo).

Maya Fur (Lo utilizamos para crear piel, vello, lana y hierba en superficies NURBS, de subdivisión o modelos poligonales).

Maya Live (Combinación de acciones en 2D con elementos en 3D proporcionando mayor flexibilidad. Permite reconstruir elementos de grabaciones en vivo como geometría 3D).

Otra compañía que desarrolla programas de posproducción y que además ofrece un hardware específico para el uso de sus productos, es AVID.

Esta desarrolla diferentes sistemas de montaje y postproducción, desde los menos complejos como "Avid Liquid" que incorpora vídeo, audio y autoría de DVD, con un sistema intuitivo y fácil de manipular sobre una plataforma Windows XP.

El operador puede elegir trabajar en SD y HD. Es ideal para trabajar en proyectos multimedia, autorías de DVD, vídeos corporativos o institucionales.

“Avid Xpress Pro” compone otro de los programas de edición creados por AVID para su uso profesional. Se trata de un sistema de edición profesional para HD, SD, DV y cine. Se utiliza en sistemas operativos Windows XP y Mac OS X. Acepta el intercambio de espacios de trabajo de otros editores de Avid. Integra SD analógico y opciones digitales de hardware tanto para la entrada como para la salida de información.

“Media Composer”, el software más versátil para editar. Se puede elegir entre trabajar sobre una plataforma Windows XP y Mac OS X. Acepta resoluciones y formatos de Cine, HD, SD, y DV. Soporta espacios de trabajo para grabaciones realizadas en P2 y XDCAM. Sistema de total conformidad con el Sistema Symphony Nitris.

Avid desarrolla sistemas finales para la edición profesional. Dentro de esos productos se encuentran: Symphony Nitris permite realizar una edición y masterización sin compresión en formatos HD y SD. Utiliza un sistema para trabajar en tiempo real, en multi-stream, en HD sin compresión y en Avid DNxHD²⁸.

Entre otras cualidades tiene la posibilidad de realizar sustracciones de color a tiempo real con la más alta resolución, el uso del corrector de color primario y secundario a tiempo real, una total compatibilidad con proyectos Avid Xpress Pro y Media Composer, además de una masterización en NTSC y PAL.

Avid DS Nitris, alta resolución final en 2K/4K, proyectos en HD-RGB con una frecuencia de muestreo broadcast de 4:4:4, compatibilidad avanzada con proyectos de Avid Xpress Pro y Media Composer, al igual que Avid Symphony cuenta con la posibilidad de trabajar en HD sin compresión con multi stream a tiempo real y con el codec Avid DNxHD.

Compañías como Adobe, y Apple también desarrollan programas de efectos especiales. Es interesante conocer un poco acerca de ellos, puesto que cada vez más expanden su mercado, y ya son muchos quienes trabajan con estos softwares.

Adobe, por su parte, desarrolla “Adobe After Effects”. Este software es muy útil para el desarrollo de efectos especiales y composición. Muestra (a mi entender) una gran ventaja en relación con sus competidores, ya que permite la instalación de numerosos plugins que los usuarios pueden utilizar y desarrollar con ellos los más alucinantes efectos para cine y televisión.

²⁸ Avid DNxHD es un codec revolucionario de masterización y calidad HD, fabricado para el uso de composiciones de multigeneración con un reducido sistema de almacenamiento y requerimientos de ancho de banda. La tecnología Avid DNxHD está basada sobre el estándar MXF, asegurando que los datos de vídeos y audio puedan ser intercambiados con cualquier otro sistema MXF compatible. Este codec es de licencia libre para cualquier usuario que desee su uso en cualquier plataforma.

Su versión actual(al momento de esta publicación) es After Effects CS3 Professional. Otra ventaja que tiene es el pertenecer a una familia que tiene como hijo predilecto a Photoshop. Esto le permite tener, con este software de retoque fotográfico, -y con los demás programas de Adobe, una integración permanente y por ejemplo poder pasar estilos de capas de Photoshop CS3 a After Effects CS3 sin necesidad de acoplarlos.

Actualmente podemos crear gráficos vectoriales y animarlos con una muy buena calidad, hacer composiciones y animación de 32 bits en 2D y 3D. La animación vectorial también va destinada a la herramienta de pintura, además en esta existe una compatibilidad con las tabletas gráficas Wacom. Estas son (entre otras) las características que tiene la nueva versión de After Effects con las cuales podemos crear nuestros efectos.

Otro fabricante –del cual hemos hecho mención- es Apple. Esta compañía desarrolla diferentes softwares que nos permiten realizar edición y composición de efectos especiales.

Tienen a “Final Cut Pro 6” para realizar montajes por ordenador con la ventaja de poder mezclar diferentes formatos de vídeo y velocidades de fotogramas en un mismo Timeline, y además sin hacer render. Los formatos que soporta son en SD y HD, tanto en PAL con NTSC. Además podemos trabajar con plantillas de Motion sin tener que abandonar Final Cut Pro. Por otro lado utilizando la tecnología SmoothCam podemos suavizar temblores sin afectar los movimientos de cámara normales.

Apple cuenta para el desarrollo de sus efectos especiales con “Shake” que es su programa para composiciones en 2D y 3D. Permite la integración con el programa de animación en 3D Maya. Además tiene las herramientas modernas de todo software de composición: tracking, paint (vectorial), efectos, cromas, operaciones booleanas, rotoscopia, transformaciones, etc.

2.5. TRATAMIENTO DEL COLOR (ETALONAJE) EN UNA PELÍCULA

Empezaremos con una entrevista a Andreu Rebés, director de fotografía. CAMERAMAN Nº 21, que dice:

¿Y la primera película que recuerdas que te impactara por su tratamiento visual? “Mi afición por el cine empezó en el cine club de mi ciudad natal. Recuerdo vivamente la proyección de “El hombre elefante”, de David Lynch en el año 1980 con una impactante fotografía en blanco y negro de Freddie Francis. Recuerdo también con cariño las sesiones dobles de domingo con spaghetti westerns de Sergio Leone y cine negro americano como “El padrino” y “Chinatown”. También dejaron huella las imágenes de “Apocalypse now” y la espectacular fotografía de Storaro y el tratamiento expresionista de la luz que utiliza Robert Krasker en el “El tercer hombre”...

El cine, para muchas personas (entre las cuales me incluyo), es una vía que nos permite separarnos por unas horas de la realidad en la cual nos encontramos sumergidos. Esta ilusión, - como hemos hablado anteriormente-, se produce gracias al esfuerzo de un equipo humano que con su trabajo crea esa atmósfera mágica que nos envuelve.

El trabajo profesional que se desarrolla alrededor de una película es de tal envergadura que abarca complejas áreas de producción. A lo largo de este escrito hemos mencionado, y desarrollado alguno de estos aspectos como son los efectos especiales, cámara, iluminación entre otros.

Este es el momento de hablar de un proceso fascinante que es el responsable de crear una atmósfera visual capaz de hacer que el espectador viva más intensamente lo que esta viendo. Esta cualidad, obviamente, no es aislada puesto que forma parte de la película en su conjunto, pero es destacable su papel, ya que es el broche final del trabajo cinematográfico.

Para desvelar rápidamente la labor y el papel que juega en la película, diremos que de esta profesión depende el trabajo íntegro que el color tiene en un film. El oficio de colorista tiene la trayectoria de años de trabajo que tiene el mismo cine, puesto (como hemos mencionado en un inicio) nace casi con el cinematógrafo.

El significado del color en nuestra vida es trascendental. Si nos ponemos a pensar en nuestra vida cotidiana, y examinamos cuidadosamente como los colores intervienen en nuestro entorno, veremos que muchas de nuestras actitudes y reacciones ante determinadas situaciones, se tratan de una manera u otra dependiendo del entorno que nos rodea, puesto que dicho entorno esta formado por estructuras coloreadas de una forma específica.

La psicología del color es muy interesante y abarca muchos ámbitos de nuestras vidas. Inclusive; existen terapias psicológicas que trabajan con el color el tratamiento de sus pacientes, y llegan a obtener resultados impresionantes. Imaginaos si esto lo utilizamos en una película. El resultado podría crear en el espectador una serie de sensaciones y experiencias visuales difíciles de olvidar. Indudablemente, hablaremos de Psicología de colores más adelante.

El proceso de etalonaje, se nutre del trabajo de iluminación desarrollado durante el rodaje, permitiendo al etalonador trabajar a partir de esa atmósfera coloreada de forma natural y desarrollar las iniciativas creativas tanto del director de fotografía como del mismo director de la película. Es así como lo menciona Quique Cañadas, etalonador del film, en un artículo hecho para la revista CAMERAMAN. Cañadas, Q (2008) *“Tratamiento de color”, en CAMERAMAN Nº 19. Madrid. (...) En el rodaje de esta secuencia hay una combinación de cuarzos y fluorescentes. Sobre la mesa donde están sentados Woody Harrelson y Eduardo Noriega dispuso, Xavi, una fluorescencia cenital filtrada con 100% white difusión, mientras que los*

fondos eran tratados con cuarzos de 2kw a través de las propias carcassas blancas de los fluorescentes del vagón.

“Esta conjunción provocaba una diferencia de temperatura de color -asegura Xavi-. Los cuarzos aportaban un tono más cálido y la textura era distinta. En cambio se dibujaba a los dos personajes principales con una textura un poco más dulce y sobreexpuestos respecto a los fondos”.

A la hora de trabajar el etalonaje, el código de color de la noche es la calidez, amarillenta, tanto en los pasillos, vagones, restaurantes como en el interior de cabinas. El punto de contraste lo daban el paisaje frío del exterior a través de las ventanas –brillantemente resuelto con proyección-, las zonas intermedias entre vagones, también con tonos fríos y el interior del baño, conseguido con una sencilla máscara dinámica²⁹....



De esta manera es como se comienzan a establecer códigos de color responsables del ambiente de una película. Esta creación se sirve del trabajo previo en el rodaje para luego en las salas de postproducción generar los últimos retoques de color que permitan reforzar el mensaje que el filme desea transmitir. Dentro del trabajo del etalonador está el resaltar las características de la iluminación realizadas en el rodaje y colocar los detalles, de luz y color, que el director le exija.

Secuencia noche tren a Siberia
Transsiberian, (2008), Brad Anderson

Volviendo a tomar de ejemplo la película anteriormente mencionada, “Transsiberian”, dirigida por Brad Anderson y cuyo director de fotografía fue Xavi Giménez, podemos hacer referencia a muchos planos en las cuales el trabajo del etalonador fue muy importante.

Un plano sobre el cual se hizo una corrección que reforzaba el lenguaje cinematográfico que el director quería imprimir fue el que os enseñó en la siguiente fotografía. Aquí se observa que la chaqueta del personaje tiene colores más vivos en comparación a los demás actores dentro de esta escena.

²⁹ Las máscaras dinámicas hacen referencia a la selección de una parte determinada de la imagen sobre la cual se aplica una corrección de color específica. Son capaces de crear mayor atmósfera a la imagen otorgándole a ese plano un entorno cálido o frío.

En este caso se utiliza una selección precisa de color para sólo afectar a este personaje al momento de realizar el cambio. El resultado es que tuviera una chaqueta diferente, más iluminada que antes. Escuchando los comentarios del director, esta petición fue porque quería reforzar el carácter infantil del personaje y destacarlo del resto. Una vez más, el etalonaje está no sólo para uniformizar la película sino también para apoyar a la narración, haciendo que la mirada del espectador vaya directamente hacia el punto de interés que el director ha elegido. Este tipo de alteraciones del color no significan un esfuerzo extraordinario en nuestros días, gracias al desarrollo de softwares cada vez más sofisticados que ayudan enormemente a desarrollar nuestro trabajo.

Dejan más tiempo a la creatividad del operador que al mero hecho que este intente resolver problemas técnicos derivados de las exigencias de los directores de la película o los mismos directores de fotografía. Estas técnicas y equipamientos los estudiaremos más adelante, así se podrá entender lo que digo.



Otro ejemplo, son aquellas escenas en las cuales el director quería resaltar parte de la imagen, concretamente este plano que os muestro a continuación, donde la luz que incide sobre ella y la destaca fue obra del etalonaje que, con técnicas avanzadas de etalonaje, logra hacer una corrección secundaria de color sirviéndose de una máscara dinámica difuminada, hasta el punto de crear ese punto de luz artificial.

Secuencia día tren a Liberia.

Transsiberian (2008), Brad Anderson

Todo este trabajo se realiza sobre la base de un material anteriormente rodado con una iluminación primaria que permite su posterior manipulación, de allí la importancia de saber como iluminar los diferentes planos. Conocer no sólo las técnicas, sino también los equipos que nos puedan ayudar a crear un determinado efecto lumínico durante el rodaje. Una vez más responsabilidad de un director de fotografía con un equipo a su cargo.



Secuencia día tren a Siberia
Transciberian, (2008), Brad Anderson

2.6 DESARROLLO DEL PROCESO DE ETALONAJE DE UNA PELÍCULA

Como podemos deducir de lo escrito anteriormente, el etalonaje es el último eslabón de la cadena de montaje en una película, antes de su distribución. A las salas de etalonaje llegan los planos preparados con sus correspondientes efectos y listos para que las manos de un colorista, junto con sus ojos y los del director; coloquen ese último elemento de manipulación en la película que la caracterizará para siempre.

Es el último de los elementos pero no por eso es el menos importante, sino se podría decir que todo lo contrario. De todos los oficios que participan en un proceso cinematográfico, éste colma todas las expectativas del director y aquí es donde se ve si realmente la idea que un día tuvo el director en su cabeza, se ha convertido en un hecho filmado.

Dada la importancia y relevancia de este proceso, es fácil imaginar que no es una tarea sencilla de realizar y que además, intervienen muchos actores a lo largo de todo el proceso. De allí, mi interés en contaros un poco todos los entremeses que podemos encontrar al momento de ingresar en el fascinante mundo del etalonaje.

Como antesala a todo lo que vamos a ver, lo primero que habría que plantearse es un lenguaje en común que permita a todas las personas involucradas en el proyecto, estar de acuerdo en seguir determinados pasos. Uniformizar conceptos siempre ha sido la mejor estrategia para iniciar un buen trabajo en equipo, y en este campo esto no es una excepción.

Durante muchos años el cine siempre ha sido tratado a través de procesos fotoquímicos que permitían que el celuloide sea revelado con determinados baños para su posterior manipulación.

El proceso de filmación está diseñado para capturar imágenes desde escenas que van a ser editadas y copiadas para una eventual proyección en cientos y miles de grandes pantallas de cine. Esta ha sido la forma de trabajo durante 100 años y por tanto, se han desarrollado y refinado en un alto grado, para precisar el cumplimiento de estos objetivos.

Los materiales utilizados en las cámaras tienen la característica que les permite capturar un ancho rango de la iluminación de la escena con una buena saturación de color para proveer un ancho de latitud para una corrección de color después del proceso.

Las imágenes son filmadas en una cámara de cine. Los negativos obtenidos se revelan y se obtienen la copia de trabajo o work print (también llamada “dailies” o “rush print”) Todo el trabajo de edición se realiza sobre esta copia.

Los procesos intermedios realizados con la película, suelen usar una copia del negativo original diseñados para ser lo más fiel posible al original. Los materiales de impresión proveen el alto contraste necesario para producir un buen brillo y contraste a la imagen sobre la pantalla de proyección salvando la iluminación de fondo que posee la sala.

Los tres tipos diferentes de material fílmico para usar (el negativo de la cámara, el proceso intermedio (DI) y el filmado) cada uno de ellos tiene un trabajo específico. El negativo de la cámara tiene el mayor detalle posible de la escena original, ambos espaciados y dentro de un rango de luces para hacer que el detalle original finalmente sea utilizado en multitud de internegativos desde los cuales son producidos miles de impresiones lista para proyección.

El proceso de revelado³⁰ nos va a permitir la impresión definitiva de las imágenes rodadas en el negativo. Antes del revelado, el negativo es un material altamente delicado que con el más mínimo error se convertiría en inservible y se echarían a perder muchas horas de trabajo.

Un error durante la realización de la copia trae consigo únicamente su repetición, pero estropear el negativo original durante su revelado, implica la repetición de la toma y esto no

³⁰ Sometimiento de la película al baño revelador. El revelado de una película cinematográfica se realiza en el tren de revelado, y dependiendo del material tiene una serie de baños químicos, a una temperatura determinada.

siempre es posible. Algunos errores durante la exposición del negativo, pueden corregirse durante el proceso de revelado.

La labor de revelar el negativo es obra de la “reveladora”, que es la máquina que asegura el paso continuado de la película a través de los diferentes baños que contienen las distintas soluciones químicas que constituyen el tratamiento.

Este paso debe de producirse en un orden determinado hasta el secado y a una velocidad cuidadosamente regulada. La reveladora también controla la temperatura de los baños y la agitación de las soluciones. El arrastre de la película hacia las cubas, sigue una trayectoria helicoidal que forma una sucesión de bucles de abajo a arriba. Además de la alineación de baños, la reveladora debe garantizar un tratamiento conforme con las normas establecidas en la actualidad por los fabricantes de celuloide.

Los criterios para un buen revelado, se basan en un respeto de los tiempos y las temperaturas recomendadas, especialmente porque las emulsiones modernas son cada vez más sensibles y en consecuencia más delicadas de tratar y las tolerancias son cada vez más reducidas. Los controles de temperatura son cruciales en todas las películas. Si uno se aparta mucho de estos límites, el equilibrio de los colores y la sensibilidad sufren modificaciones. El control de los tiempos de revelado es de mayor importancia para las películas en color que para las de blanco y negro pues en aquellas, cualquier modificación o aproximación puede producir diferencias de una capa colorante a otra y generaría una reproducción inexacta de los colores, que sería irreversible.

Es importante también asegurar la uniformidad y mantener la oxidación de los baños constante y estable y para ello es necesario un estricto control. Por eso, los laboratorios³¹ llevan un registro de todo el proceso y a cada hora realizan tomas de muestras que se analizan para detectar el más mínimo cambio.

Toda esta información sobre el revelado, aunque parece vana, es importante para no sólo saber con exactitud cual es proceso que sufre el negativo sino para valorar la importancia de un trabajo que si no se sabe, se piensa que no tiene importancia. Siendo en realidad todo lo contrario.

Sabiendo el proceso fotoquímico que sufre el negativo, debemos aclarar, que estos pasos han sido seguidos durante años por todos los laboratorios del mundo. Haciéndose siempre el mismo proceso hasta la aparición de nuevas técnicas digitales que han facilitado y reducido los riesgos que una manipulación manual conlleva.

³¹ Empresa cinematográfica cuyos servicios incluyen los siguientes procesos: revelado, montaje, etalonaje, positivado, telecita, tiraje industrial, entre otros.

Entre el negativo de la cámara y la impresión hay normalmente dos pasos intermedios: Interpositivo e internegativo. En cada punto, más copias son hechas. De allí que haya un mayor número de internegativos desde los cuales hacer muchos más números de filmaciones listas para ser exhibidas.

El objetivo de estos pasos intermedios es puramente incrementar los números de negativos para la impresión a modo de mantener cuidado el único y preciso registro de las imágenes rodadas que sería el negativo original y de esta manera evitar su destrucción por la excesiva manipulación.

Los materiales intermedios, interpositivo e internegativo, son exactamente los mismos y están diseñados para ser –lo más cercanos posibles- copias exactas en cada caso. Pero la filmación final que va al laboratorio no es sólo una representación de los planos rodados en las diferentes escenas, es más que eso; es una edición, efectos visuales y un etalonaje, sin mencionar el audio que debe tener su papel dentro de este proceso.

Finalmente, hay que tener en cuenta todos los usos que puede generar un negativo³². De este se hace un interpositivo³³ —que es como un doble del negativo— y de ese interpositivo se saca un internegativo³⁴, del que se hacen las copias. Si se hacen muchas copias, se vuelve al interpositivo y se tira otro internegativo. El negativo se guarda y no se toca. Una copia, o incluso un internegativo, tienen una duración más limitada porque la emulsión no es la misma. Pero del negativo se pueden seguir haciendo copias 20 ó 100 años después.

Para comenzar a montar la película necesitaremos un positivo de la imagen en soporte fotoquímico, si vamos a montar en moviola; o un telecine, si vamos a montar en edición no lineal por ordenador (sistemas Avid, Final Cut, etc.)

Como se ha leído anteriormente, el positivado consiste en volver a exponer el negativo original en un nuevo negativo con lo que obtenemos la imagen positiva. Este nuevo material hay que volver a revelarlo.

El positivo que utilizaremos durante el proceso de montaje se denomina en el argot “copión”³⁵ y además de la imagen debe copiarse también los códigos del negativo que el fabricante introdujo a lo largo del mismo en su fabricación. Este código sirve para identificar el tipo de negativo y su número de serie y para identificar cada uno de los fotogramas del mismo que

³² Emulsión cinematográfica utilizada para registrar determinadas escenas de las que resulta, tras su revelado, una imagen negativa

³³ Material intermedio entre un negativo original y un internegativo. Contiene imagen en positivo pero con la máscara anaranjada propia de un negativo.

³⁴ Material intermedio que supone un duplicado de un negativo original sin apenas pérdida de calidad. Se obtiene a partir de un interpositivo.

³⁵ Positivo más inmediato de un negativo de rodaje, obtenido mediante el positivado de un plano o conjunto de planos. Estos no suelen incluir sonido y sirven al equipo para valorar las diferentes condiciones de rodaje. Los copiones se suelen hacer sobre la marcha de un rodaje.

vienen numerados. Esta numeración, que conoceremos como “keycode”, será imprescindible para el proceso de montaje y posterior corte del negativo original, como se explica más adelante.

Existen varios tipos de positivadoras que usaremos según la necesidad de cada momento: Una de ellas, es la positivadora continua, donde las dos películas se mueven, y giran sobre un gran rodillo estando, en todo momento, una en contacto con la otra (cuando hablamos de dos películas, me refiero al original y la copia) durante el tiempo en el que se les proyecta un haz de luz que pasa por el negativo original hasta llegar al nuevo positivo que se impresiona. Es un proceso bastante rápido, motivo por el cual suele ser usado para fabricar las copias finales para proyección.

Otra clase de positivadoras³⁶ son las intermitentes que aunque no alcanzan las velocidades que la positivadora continúa genera mejor calidad en la impresión debido a su mecanismo de arrastre que es muy parecido al de una cámara. En consecuencia, la película se detiene y se fija con absoluta precisión al momento de ser expuesta ante el haz de luz. De esta manera se evitan deslizamiento y la copia es idéntica al original.

Finalmente contamos con positivadoras ópticas, también llamadas Optical Printer³⁷. Utilizan el mismo sistema de la positivadora intermitente para el arrastre de las películas, haciendo que permanezcan inmóviles en el momento de la exposición.

La diferencia es que en este caso las películas, original y copia, no se tocan físicamente sino que cada una tiene un circuito independiente. Básicamente se trata de un proyector enfrente de una cámara. Se hace que la imagen se proyecte sobre una bancada óptica de alta precisión y un sistema de cámara recoge esta imagen negativa convirtiéndola en positiva.

Es importante mencionar que una de las ventajas sobre los sistemas anteriores es que es más cuidadoso con el negativo original, al no tener que tocar físicamente a la otra emulsión por lo que se suele usar para la primera copia de los negativos originales.

Una vez que tenemos el “copión”. Se realizan las comprobaciones de algunos trozos de película para verificar que su filmación es correcta y se toman las primeras decisiones de etalonaje. Se editan los trozos de película para hacer un master de lista de escenas. Esta edición se conoce con el nombre de “Edición Offline³⁸”. Este proceso es interesante conocerlo porque va a servir de guía para el futuro montaje de la película.

³⁶ Máquina que permite realizar el proceso de positivado. La pieza fundamental de una positivadora es el cabezal, donde se proyecta la luz a través del negativo de imagen y negativo de imagen y negativo de sonido exponiendo la película virgen.

³⁷ También las podemos encontrar como “Truca” (Optical Printer) Positivadora óptica intermitente que permite crear efectos ópticos a partir de manipulaciones sobre el negativo original.

³⁸ Edición realizada en baja resolución, con el fin de acelerar procesos y reducir el espacio en disco. El proceso finaliza con la generación de una EDL para, posteriormente, confeccionar el master.

Una vez positivado el celuloide, ya podemos trabajar con él, y empezar hacer esa “Edición Offline”. Esta puede ser hecha a través de un equipo de montaje analógico, ó (lo más usual en nuestros días) digital. En el caso de elegir la opción de montaje digital, la película debe pasar previamente por un “Telecine”³⁹, que no es otra cosa que un equipo encargado de convertir el material procedente de la película en números binarios capaces de ser leídos por cualquier sistema de montaje digital que existe en el mercado.

Una vez que la película es digitalizada y convertida en un formato de video SD o HD, se procede al montaje. Existen diferentes compañías desarrolladoras de software que nos permiten hacer este trabajo. Normalmente, en el mercado se suele utilizar Avid para crear una “Edición Offline”. De igual manera, he incluido en este escrito los diferentes softwares que nos ofrece la compañía Avid, para realizar este trabajo. Pero, Avid no es la única compañía que trabaja desarrollando este tipo de software, también lo hace Apple –que en la actualidad cada vez más tiene más adeptos- con su producto Final Cut Pro al cual también hago referencia en dicho capítulo. Ambas compañías desarrollan un software cuyo objetivo es el mismo, pero que disponen de diferentes prestaciones, lo cual las diferencia y las hace dominar una determinada cuota de mercado.

Hemos llegado a un punto en nuestra redacción donde aparecen (como actores) los avances tecnológicos; y digo esto porque hasta aquí, el desarrollo de un proceso de laboratorio es claro y fácil de entender; pero qué pasa cuando estamos acostumbrados a realizar el trabajo de una manera mecánica y de pronto se crean máquinas capaces de hacer nuestro mismo trabajo de forma automática. Se crea un caos de términos y ya los pasos a seguir no son totalmente claros.

Pues, esto es lo que pasa con la creación del “Digital Intermediate”⁴⁰. Por ello voy a extraer una parte de la entrevista a Andreu Rebés, director de fotografía. CAMERAMAN Nº 21, en la que dice: *¿Qué ventajas e inconvenientes tienen para ti la digitalización y el etalonaje digital, respectivamente? ¿Y el laboratorio fotoquímico? “Para mí una de las ventajas de la digitalización es poder resolver en un mismo etalonaje la corrección para pantalla de cine y la corrección para vídeo. En el etalonaje digital disponemos de herramientas, como correcciones dinámicas de color imposibles de realizar en el etalonaje tradicional. Sin embargo a día de hoy, creo que el resultado de una copia de negativo convenientemente corregida es superior a una copia extraída de una digitalización. La digitalización se ha impuesto por practicidad y será más efectiva cuando se implante la proyección digital. Pero creo que las imágenes captadas en película son el mejor punto de partida para el posterior proceso digital”...*

³⁹ Instrumento que hace una lectura de un soporte fotoquímico –negativo, internegativo, positivo o interpositivo- y lo convierte a información de vídeo. En este proceso se pueden modificar los parámetros de la imagen gracias a los correctores de color, que permite etalonar la imagen.

⁴⁰ Fichero en formato digital resultante del escaneo de una película, que se pasa para editar o postproducir.

Hasta ahora una vez que hacíamos el montaje Offline, se procedía a cortar el negativo original exactamente como se ha hecho en la copia de trabajo. A este proceso se le llama “negative matching”. Este era un proceso muy laborioso y delicado, puesto que a partir de él se creaba una copia final de la película. Previamente al corte de negativo se ajustaba este material en color y densidad en un analizador de color, que podría ser, entre otros, un Color Master. A partir del material negativo se ajustan los parámetros de rojo verde y azul para marcar una densidad y color adecuados.

Y aquí comenzamos las definiciones matrices (si me permiten llamarlas así, puesto que considero que son la base de entendimiento entre todas las personas que trabajamos en este sector) Entre estas definiciones matrices o principales, como quieran llamarlas, el concepto de etalonaje debe ser el primero en ser definido puesto que a partir de él nacerán los diferentes conceptos utilizados, tanto en procesos análogos como digitales.

En consecuencia, sin perder más tiempo, comienzo a definir lo que se entiende por etalonaje. Como toda materia susceptible de ser definida, existen innumerables definiciones.

Según Antonio Sánchez-Escalonilla (2003, 346) etalonaje es un *“Proceso consistente en el ajuste del color y densidad de un negativo, de forma que cuando se positive se obtenga un copión o copia correcta. El etalonaje tiene dos facetas: una primera artística, que supone no sólo igualar los diferentes planos dentro de una película, sino interpretar los deseos del director de fotografía. Es una aportación que en ocasiones se convierte en crucial, puesto que puede ofrecer diferentes posibilidades de un mismo plano. La segunda faceta es más técnica, que consiste en igualar todos y cada uno de los planos montados en una película, de manera que no salten visualmente. También se controla que el resultado del positivado responda perfectamente a las intenciones de ese etalonaje y de que todos los procesos intermedios, desde el etalonaje hasta la obtención de la imagen final, sean correctos...”*

Como podemos observar cada una de estas definiciones expresan diferentes aspectos de lo que llamamos etalonaje. Personalmente, describiría al etalonaje como un proceso técnico y creativo (ayudado, hoy por hoy por el desarrollo de las tecnologías diríamos que es un proceso más creativo que técnico) donde el etalonador es el lazo de unión entre el director del filme, y la película.

Etalonar significa descifrar y aunar esfuerzos creativos entre el director de la película, director de fotografía y el etalonador o colorista –término muy usado también en el medio. Es un proceso creativo que tiene varias tareas (mencionadas anteriormente en las definiciones) entre otras; dar al conjunto de planos que forman la película una misma atmósfera de color para que no hayan planos asilados dentro de un mismo todo.

Otra cosa muy importante, es crear ciertos matices dentro de los planos a petición del director de fotografía. Colorear ciertas partes del plano. Cambiar colores de objetos o aislarlos con una luz especial. Pero, sobre todo, el etalonaje es el proceso de encontrarle más dramatismo a la secuencia, de hacer que un ambiente sea de una determinada manera. Se necesitan muchos años para formar el ojo de un etalonador, para que pueda apreciar todos los matices de su trabajo.

Además de todo lo dicho, el etalonaje lleva una fase técnica-operativa que hace posible que se desarrolle su trabajo. Hoy por hoy, esta etapa es menos cansina y fácil de hacer gracias al desarrollo de mayores y mejores técnicas dirigidas fundamentalmente a esta área.

Justamente, es el desarrollo de esta tecnología lo que ha propiciado la aparición de otro término relacionado con el etalonaje, me refiero al “Etalonaje Digital”. Definido así por Antonio Sánchez-Escalonilla (2003, 347) *“...Corrección de color sobre la información electrónica, previamente volcada, escaneada o telecinada, que permite modificar la información original en todos sus parámetros: brillo, contraste, color, saturación...Además, permite crear dinámicos⁴¹, máscaras, correcciones parciales de la imagen y un sinfín de posibilidades. Tras el etalonaje digital se mandará la película a kinescopar y ese negativo se positivará a una luz. ”*

Hasta ahora todos los procesos que hemos hecho mención son realizados a través de métodos utilizados durante mucho tiempo sin la intervención de los ordenadores. Si alguien pensó que el cine se iba a librar de los ordenadores, temo mucho desilusionarle puesto que el cine ha encontrado en la informática una herramienta muy preciada al momento de realizar su trabajo, disminuyendo costes y haciendo un trabajo más productivo.

Por este motivo tenemos que hablar de “Etalonaje Digital” y decir que mientras que anteriormente –una vez terminado el montaje Offline-, se tenía que cortar cuidadosamente la película para dejarla como estaba montado, ahora no es necesario hacer ese corte físico.

Con la entrada del digital, las imágenes son filmadas en una cámara de cine. El negativo original de la cámara (OCN) pasa por el telecine. Se seleccionan los trozos de película necesarios y se crea un Offline. Ese montaje es conformado⁴² por el equipo que realiza el etalonaje digital y seguidamente se realizan en él, los cambios de efectos, etalonaje, títulos, versiones, etc. Se realiza la filmación del material y se envía el producto al laboratorio para su procesamiento habitual.

⁴¹ Variación suave y gradual del etalonaje dentro de un mismo plano, de forma progresiva, realizado en los procesos de etalonaje digital y telecine. Al hacer un dinámico hay que marcar el punto en el que debe comenzar la variación de etalonaje, el punto donde acabará esa corrección y el efecto que debe ir modificándose entre esos dos puntos.

⁴² Colocar juntos distintos planos filmados de acuerdo a un montaje previo dispuesto a través de una EDL. Esta EDL puede ser conformada en alta calidad directamente en una máquina que lo permite. Obteniendo como resultado que un material editado en baja calidad, pueda ser insertado en otra máquina con una calidad óptima.

Pero la consecuencia más importante de todo este cambio ha sido (y es) la introducción de lo que se denomina “Digital Intermediate”. Generalmente se usa este término para referirse al material digitalizado a través del escaneo de la película original. Este material es utilizado para editar, aplicar efectos, etalonar, etc. Este es el material que es utilizado en los laboratorios “Digital Intermediate” y constituye el film entero.

Dada la importancia del concepto, me vais a permitir ampliarlo un poco más para dejar claras las ideas que se puedan crear al respecto y de esta forma obtener una idea más cercana de lo que significa este proceso.

El “Digital Intermediate” se refiere a un proceso que acepta vídeo y película y finalmente envía masters editados y etalonados, los cuales pueden ser tanto internegativos para los laboratorios de producción, para generar grandes cantidades de película finalizada y filmada, o como masters digitales.

Inicialmente, el término nació como una descripción digital de la versión tradicional intermedia realizada por los laboratorios que utilizaban un proceso fotoquímico en sus trabajos, que – además de ser digital – corregía color, cortaba, y copiaba del negativo de la cámara a distintos interpositivos y luego a muchos internegativos. Los internegativos son distribuidos a los laboratorios de producción para hacer el filmado de la película para los cines.

La diferencia más notable en relación al proceso tradicional en un laboratorio es que se acaban las esperas para poder observar los resultados. Por su naturaleza el “Digital Intermediate” acorta los tiempos de producción al máximo pudiendo el director verificar, junto con el etalonador, cualquier modificación del plano a tiempo real. Esto gracias al desarrollo de softwares capaces de soportar un flujo de información muy alto con el uso de una gran cantidad de ancho de banda que permite la reproducción de la película a tiempo real. Como dicen los ingleses: “Decisions become on screen” que al traducirlo viene a significar “las decisiones están en la pantalla”, sin esperar a los químicos del laboratorio. En un etalonaje, encadenados, cortes y efectos pueden ser vistos inmediatamente sobre la gran pantalla, si fuera necesario.

Los beneficios del “Digital Intermediate” son numerosos entre los que se cuentan para el director de la película y director de fotografía, la capacidad de ver el proyecto entero en un proceso inicial de trabajo, la completa flexibilidad para los cambios después de haber finalizado el Offline, revisión inmediata de los cambios a lo largo de toda la película, grandes avances y novedades en las herramientas de etalonaje, y la posibilidad de obtener diferentes versiones incluyendo la versión del director.

Los beneficios empresariales son significativos, puesto que reduce el tiempo establecido para la postproducción, reduce los costos asociados a los cambios realizados a posterior, es una forma rápida de producir diferentes versiones para todo tipo de audiencia, entre otros.

Estas ventajas contrastan con las opiniones de algunos directores de fotografía, que –aunque observan la utilidad del “Digital Intermediate” piensan que puede traer un resultado adverso. Esa es la opinión que tiene Álvaro Gutiérrez como director de fotografía. Para él, disponer de multitud de elecciones en el etalonaje digital puede ejercer un efecto rebote y provocar un mareo de posibilidades que se deben controlar con lo cual hay que tener mucho cuidado.

Una vez que hemos entendido el concepto de “Digital Intermediate”, podemos continuar hablando del proceso de etalonaje en si mismo. Uno de los primeros pasos que debemos seguir es la digitalización del material.

Este es el proceso mediante el cual se convierte una imagen analógica (fotoquímica) en información digital (ceros y unos del código binario). Es un proceso clave para el trabajo posterior, ya que dependerán de la calidad de este escáner el resto de fases hasta llegar de nuevo a una imagen fotoquímica.

El tamaño de una imagen digital se mide en miles de píxeles de resolución horizontal. Un "K" significa 1.024 píxeles. Un 4K tiene 4.096 píxeles de resolución horizontal y 3.112 píxeles de resolución vertical y en tamaño DCI⁴³ (Digital Cinema Initiatives) 4096 x 2160. La resolución de la imagen más habitual es 2K (una resolución en píxeles de 2048 x 1556 en un fotograma escaneado a toda ventanilla (full aperture). El tamaño de un fotograma de estas dimensiones, es de más de 12 megabytes. A razón de 24 fotogramas por segundo, nos podemos imaginar la cantidad de megas, gigas y teras que puede tener una película.

Según Juanjo Carretero, Director de Cine Digital de Fotofilm Madrid, "el proceso de escaneado comienza con el ajuste de calibración según la emulsión. De esta manera se hace un escaneado estándar para cada tipo de emulsión, sin corregir los colores en este proceso". Aquí radica la importancia de conservar todo el rango dinámico del negativo, para poder manipularlo luego con gran facilidad.

El porqué de escanear tomas enteras es bastante contundente: cuanto menos se manipule el negativo, y se obvie cualquier corte, mejor.

Además, así se puede escanear más material de cada plano -unos fotogramas de seguridad por delante y por detrás-, de manera que cualquier ligera modificación en el montaje es

⁴³ Digital Cinema Initiatives. Su propósito es establecer una documentación específica para organizar la arquitectura para los componentes del Cine Digital, y asegurar un uniforme y alto desarrollo técnico. Esta documentación fue publicada en julio del 2005.

tremendamente sencilla, y no requiere volver al proceso de escáner. Es a partir de la “cut list”⁴⁴, cuando el escáner detectará mediante su lector de “keycode”⁴⁵ los fragmentos de la bobina de selección de tomas que hay que digitalizar. De esta manera no se almacena información inútil, sino que se seleccionan únicamente los fotogramas que aparecen en el montaje final.

Los escáneres⁴⁶ de 2K y 4K pueden ser realizados en un escáner de película, con sistema de arrastre de garfios. Este es un proceso relativamente lento, puesto que escanea un fotograma cada dos segundos a 2K y cuatro segundos por fotograma en 4K. Este tipo de escáner, como Imagina o Arriscan brindan una calidad óptima que merece la pena la espera que generan al momento de ejercer su trabajo.

A pesar de ello, el tema de la velocidad es muy importante en una casa de postproducción cinematográfica de allí que en ocasiones se puedan utilizar sistemas de escáneres basados en un telecine. El más habitual en este tipo de escáner-telecine es el Spirit DataCine.

Son mucho más rápidos que los escáneres que funcionan con el sistema de arrastre de garfios llegando a alcanzar velocidades de hasta seis segundos por fotograma. Sin embargo, las ventajas de los auténticos escáneres son contundentes, pero como siempre las grandes velocidades significan ahorro de costes en la postproducción y detrimento en la calidad.

El Spirit DataCine tiene un CCD nativo de 1920x1440, lo que lo posiciona por debajo de un auténtico 2K. Lo que hace para alcanzar la resolución real de 2K es un escalado que produce una reducción ligera en la calidad original del escáner. Evidentemente, y esto para terminar, los menos arriesgados prefieren un escáner auténtico que les ofrezca un buen registro, sin ningún tipo de escalado o interpolación de datos.

Un dato importante que hay que tener en cuenta al momento de escanear son los formatos logarítmicos más habituales. Estos formatos son Cineon, cuya extensión de archivo es *.cin. Es un formato de archivo RGB bitmap desarrollado por Kodak y ampliamente utilizado para el almacenamiento y transferencia de imágenes digitalizadas.

Otro archivo muy utilizado es el DPX, propiedad de SMPTE para la denominación de archivos de imágenes digitalizadas. Al igual que Cineon, DPX trabaja con una profundidad de color de 10bit, pero la diferencia fundamental entre ambos es que este último es capaz de incorporar información como el keycode de cada fotograma en su cabecera, cuestión realmente útil al momento de realizar el conformado de una película.

⁴⁴ Se refiere a la lista de cortes producidas por el sistema Offline y que luego va a ser conformada en el equipo online.

⁴⁵ Equivale al código de tiempo para televisión. Indica la información de localización de cada uno de los fotogramas de la película.

⁴⁶ Máquinas que hacen una lectura en alta resolución de la información contenida en una película cinematográfica y la convierte en datos informáticos.

Una vez que tenemos el material escaneado procedemos al conformado digital según el montaje indicado en la EDL⁴⁷ que nos viene del montador. Es un proceso mecánico, que sencillamente ordena los fotogramas digitalizados a partir de las instrucciones de las listas de montaje. Incluso se realizan fundidos y encadenados en esta fase, de forma totalmente automática. No obstante, es frecuente -realmente, casi siempre- que falten planos de efectos, cabecera o rodillo. Todos los planos de efectos se irán incorporando al montaje, cuando estén finalizados (aceleraciones, cromas, 3D, estabilizaciones, entre otros).

Después del conformado el siguiente paso, dentro de la escalada a la meta final que es la película proyectada en los cines, es el etalonaje que al hacerse a través del “Digital Intermediate” se realizará de forma digital.

Existen muchos sistemas de etalonaje digital en el mercado. Es interesante mencionar cada uno de ellos pero no es posible porque son muchos. Este discurso se centrará en los principales y se hablará un poco sobre los mismos, ya que se considera importante el conocimiento previo de todas las opciones para realizar la elección más adecuada.

Comenzamos con la compañía “Assimilate” desarrolladora y proveedora del sistema de etalonaje “Scratch”. Tiene versiones de su software para Scratch, Scratch Finishing Module, y desarrolla flujos de trabajo para la cámara Red One y para 3D estereoscópico.

Scratch Cine es el telecine virtual que este fabricante ofrece para proyectos rodados con la cámara Red One. El software proporciona a los cineastas y casas de postproducción una asequible entrada en el flujo de trabajo nativo de Red One. Diseñado exclusivamente para el formato .r3d, permite las funciones típicas de mayores sistemas de telecine tales como dailies en cinta y corrección de color a una luz.

Otra compañía es “Da Vinci”, es fabricante del sistema de etalonaje digital “Resolve”. Basado en la tecnología CORE, implementa y optimiza el procesamiento masivo de GPUs en paralelo para proporcionar más velocidad en las operaciones de etalonaje y tratamiento de imagen en Digital Intermediate.

Resolve presenta un interfaz gráfico de operación, nuevas funciones que permiten la integración con Avid, puntos de entrada y salida para correcciones. Dispone, en la actualidad de un nuevo panel de etalonaje denominado “Impresario”.

Impresario ofrece un método fácil y cómodo para su manipulación, proporciona los últimos avances en controles configurables, funciones programables a gusto del operador, superficie ergonómica para reducir la fatiga, controles siempre cercanos a la mano, comodidades para

⁴⁷ Son siglas en inglés Edition Decisión List. En español es la lista de planos previamente seleccionados.

diestros y zurdos. Soporta uso con ratón y lápiz, así como una superficie táctil y teclado integrado. Ellos se están planteando desarrollar una interfaz abierta lo que significaría que “Impresario” podrá ser utilizado en dispositivos de terceros.

Otra compañía es “Filmlight” que ha desarrollado una versión de su sistema de tratamiento de color “Truelight” para una aplicación de corrección básica de color. “Truelight On-set” esta destinado al creciente número de producciones que están adaptando la adquisición digital, aunque este sistema puede ser de utilidad también en rodajes con soporte película.

Este desarrollo facilita la calibración de cámaras digitales, monitores y dispositivos de grabación de manera que los ajustes colorimétricos hechos en el plató puedan ser fielmente aplicados en las siguientes etapas de la producción.

“Digital Vision” es una compañía diseñadora de sistemas digitales para la restauración, realce y corrección de color de la imagen de cine y televisión. Ha desarrollado productos denominados “Film Master” y “Nucoda”.

En el último NAB, Digital Vision presentó los últimos resultados de su desarrollo de mejoras y optimización que permiten nuevas funciones, como corrección de color en tiempo real a 4K.

Otra compañía entre la cual podemos elegir es “Autodesk” que desarrolla su sistema de etalonaje llamado “Lustre”. Lustre permite comparar diversas tomas en cualquier punto de la secuencia para asegurar la continuidad del color y la iluminación en toda la línea de tiempo.

Podemos saltar rápidamente entre las tomas y verlas lado a lado en contextos diferentes. Con un flujo de trabajo no lineal y un veloz entorno de procesamiento de imágenes de alta calidad, tendremos más tiempo para experimentar con todos los grados y variaciones que quiera.

Autodesk Lustre está disponible con distintas configuraciones. Lustre aprovecha la unidad de procesamiento gráfico (GPU) de NVIDIA para acelerar un número hasta ahora inédito de funciones de etalonaje y entrega SD, HD o 2K. Lustre está diseñado para tareas creativas e interactivas sin necesidad de hardware propietario.

Siguiendo nuestro recorrido por las compañías desarrolladoras de software para etalonaje vamos hablar de otras dos más. La primera de ella es la compañía “Quantel” que desarrolla su sistema Pablo para etalonaje. Al igual que las compañías anteriores posee un panel llamado Neo, visiblemente atractivo y muy fácil de manejar. Este panel contiene todas las herramientas de su sistema de etalonaje, Pablo.

Las herramientas de etalonaje de las cuales dispone están agrupadas en diferentes secciones dependiendo de la corrección que se quiera hacer. Posee un acceso fácil a la creación de grupo, almacenamiento de correcciones, comparaciones y aplicación de una corrección a otro plano entre otras facilidades. Pablo, además facilita la creación de diferentes tipos de versionado según las necesidades requeridas.

Para finalizar este breve recorrido por las principales compañías desarrolladoras de sistemas de etalonaje acabaremos mencionando a la empresa “FilmLight” desarrolladora de “Baselight”. Este sistema se caracteriza por poder trabajar un etalonaje tanto en formatos SD, HD como 2K. Posee un control directo sobre las características del telecine incluyendo la reducción de ruido sobre el telecine Spirit Data Cine.

Baselight es un sistema altamente flexible que permite la mezcla de diferentes formatos, resoluciones, ratio aspecto, espacios de color entre otros, todo en un mismo proyecto. Estas opciones son mejoradas con la flexibilidad que tiene de guardar las opciones de configuración previamente realizadas. Además posee integración con Avid para poder trabajar el trabajo Offline desde el mencionado software.

Pero independientemente de la compañía que se elija como fabricante del software todos contienen –en una mayor o menor medida- todas las herramientas necesarias para hacer una corrección de color en condiciones.

Por ejemplo: en la película “Gente de mala calidad”, del director y guionista Juan Cavestany, con la dirección fotográfica de David Azcano, la idea era buscar una luz por decorado, pues eran lugares muy contrapuestos. Tenían un chalet con un aire hogareño que querían hacer más dorado, porque es la parte más estable para el grupo de amigos.

En cambio, todo lo que rodea al protagonista es pobre y fue ahí donde pusieron unos tonos verdes que fueron discutidos en su momento. De hecho ésa era una de las razones por las cuales optaron por hacer ID. Finalmente se etalonó en fotoquímico.

Este es un caso muy típico que posee unos requerimientos de color específicos dados por el director. Cuando nos enfrentamos ante la tarea de etalonar una película, lo primero que hacemos es colocar en una pista de video de referencia, el etalonaje Offline previamente montado y conformado. Esta guía de vídeo nos permitirá ir comparando los diferentes planos que tenemos con los planos seleccionados definitivamente para el montaje final. Recordad que al principio nos faltarán planos que estamos que nos llegue de las salas de efectos.

Una vez realizada la comparación y ajustado el montaje con los planos que tenemos en el ordenador procedemos a realizar el etalonaje. Para ello, previamente tenemos que visualizar todos los planos, sin excepción, y según los criterios del director elegir una coloración homogénea para todos los planos.

Cuando realizamos la corrección de color de un plano, lo primero que hacemos es una corrección primaria del color. Normalmente esta corrección se basa en ajustar las luces de las zonas más oscuras de la imagen, de las zonas medias, y de las altas luces; en estos tres casos habrá que ajustar su mayor o menor intensidad según se desee y se requiera.

Lo siguiente es seleccionar aquellos planos que necesitan un ajuste más específico, para ello se suelen separar las correcciones y añadir una encima de la otra creando máscaras dinámicas que seleccionan sólo un trozo de la imagen y se ven afectadas por ella. Es importante esta selección porque aísla parte de la imagen y hace que una determinada corrección no se aprecie en toda la imagen.

También, durante este proceso es muy importante la utilización de herramientas de corrección de color selectivas que permiten cambiar colores exclusivamente a un objeto concreto de la imagen.

Un software de etalonaje que se preste normalmente dispone de todas estas características, además de las facilidades de agrupación de planos para la copia simultánea de planos, visualización y aplicación de correcciones guardadas, y un etcétera de opciones que facilitan la operatividad del programa, dejando mayor tiempo para la creatividad sin preocuparse de la parte técnica.

Después de haber aplicado las correcciones de color a cada plano, se procede hacer la exportación de la película procedemos a la exportación del material para que vuelva a ser filmado, volviendo nuevamente al proceso fotoquímico.

De estos mismos equipos podemos exportar diferentes versiones, dependiendo del uso que se le quiera dar a la película, es decir, si para proyección de cine nos piden un formato 2k, este tiene un determinado tamaño de encuadre de 2048x1556, que no será el mismo si la película quiere ser transmitida por televisión, en cuyo caso nos pedirán un encuadre mejor ajustado al sistema PAL –en nuestros caso- con un tamaño de 720x576.

Después del versionado, sólo quedan copias y la distribución de la película, ah!, y lo más importante, ver el resultado proyectado en una sala de cine.

Terminamos de hablar de etalonaje con los comentarios del director y productor Larry Levene a cerca del rodaje de su película “Historias de las montañas de la bruma”. CAMERAMAN Nº 21. (...) *“A mi modo de ver, este proyecto requería una buena saturación de color que resaltara los tonos verdes y ocre de la naturaleza, así como el azul del cielo, para lo que me ayudé de un uso extensivo de filtros degradados neutros y ultrapola, trabajando el color a partir de la matriz “matriz preset” número 5. Jamás hice balance de blancos, y trabajé la temperatura de color y,*

en su caso, la desviación magenta-verde, desde el “preset white balance”, por lo general, favorecí un rendimiento cálido de la imagen, trabajando alrededor de 8500K en exteriores día y a 4500K en interiores iluminados con tungsteno”(…).

Podría copiaros las declaraciones enteras de este director pero extendería mucho esta sección pudiendo simplemente indicaros los detalles más importantes. Lo que si es cierto, es la fascinación que el uso de filtros e iluminación puede crear en una película.

Larry decía que, puesto que quería perseguir una intensidad cromática determinada, muchas veces mezcló temperaturazas de color en interiores y en consecuencia dejaba la luz exterior más fría que la interior.

Otro detalle que me llamó la atención al momento que leí el artículo era que en ocasiones de cielo nublado, saturaba adicionalmente los verdes y les daba más de calidez trabajando en a página mutimatríz, a partir de la selección del tipo de verde que quería manipular.

Y para finalizar quiero hacer mención al criterio que siguió para la selección del gamma a utilizar. Este dependía de las condiciones climatológicas, pero indica que estaba entre la “Standard 4” y la Film 1”, ofrecidas como predeterminadas en el “Paint Menu”, y generalmente utilizaba valores negativos en el master flare o master black, aunque siempre con prudencia. Nos decía que incluso que en los días más nublados acentuaba el contraste en la zona de las sombras activando el “black gamma”. Cada uno tiene una manera de hacer las cosas, pero estos detalles nos sirven para aprender, cada vez más, otros modelos de trabajo.

2.7. PRINCIPALES TÉRMINOS UTILIZADOS AL HABLAR DE CINE

La magia de la postproducción crea un sinfín de posibilidades en las producciones cinematográficas, pero este sinfín de posibilidades que se abren ante nuestros ojos no serían posibles si no conocemos los principios básicos de su desarrollo. Conceptos tan básicos como la película, características, formatos, y un amplio etcétera, son importantes para luego poder aplicar correctamente esas herramientas que nos van a llevar a crear fantásticos y maravillosos efectos especiales.

Para empezar voy a hablaros a cerca de la parte principal de una película, técnicamente hablando. Vamos a hablar sobre el celuloide, que no vendría a ser otra cosa que el soporte fotoquímico donde se registra la imagen al momento de su filmación.

Gente de mala calidad. Penuria moral, elegancia estética. Leamos un poco sobre la entrevista a Juan Cavestany (Dirección y guión), David Azcano (Director de fotografía). CAMERAMAN Nº 21. (...) *La película tiene colores saturados, grano fino y negros densos ¿Qué negativo y que*

positivo utilizaste? “Suelo trabajar en todas las películas con Kodak Vision2 250D y 500T. En cuanto a positivo utilizamos Vision aunque, para el festival de Málaga tiramos una copia en Premier, y le va genial porque intensifica mucho los negros y satura un poco más los colores”(…)

El celuloide es el nombre que recibe el material plástico de nitrato de celulosa, que se obtiene usando nitrocelulosa y alcanfor. El celuloide es un material flexible, transparente y resistente a la humedad pero también es extremadamente inflamable, característica que limita su uso.

El celuloide fue usado como soporte cinematográfico hasta el año 1940. A partir de ese año se comienza a usar triacetato de celulosa, solucionando el alto peligro de incendio en los cines y en los almacenes de películas. En la actualidad el triacetato de celulosa está siendo sustituido por el poliéster por ser este material más económico, aunque reduce la calidad de la imagen y de la proyección.

Al hacer referencia al celuloide también solemos llamarle película, que vendría a ser exactamente lo mismo, un material fotosensible que registra imágenes tras su exposición a la luz y revelado. La película está formada por una base o soporte sobre el cual se impregna una emulsión compuesta básicamente por haluros de plata, que sufrirán un proceso de oxidación al entrar en contacto con la luz. Gracias a este revelado, esa oxidación deja de ser latente y se convierte en imágenes visibles al ojo humano.

Se han preguntado alguna vez ¿Cómo se suministran las bobinas para la filmación cinematográfica? Primero, evidentemente, habría que empezar definiendo que es una bobina, para posteriormente hacer la aclaración oportuna.

Una bobina no es otra cosa que cada uno de los rollos que conforman una película. Por hacernos una idea, un largometraje de dos horas de duración está formado, más o menos, por seis bobinas. Ahora, respondiendo a la pregunta anterior, la película cinematográfica suele suministrarse en bobinas de 400pies (unos 122 metros) y 1000 pies (unos 305 metros).

En consecuencia, diremos que la película esta formada por dos componentes principales: el soporte y la emulsión. El soporte sirve como base de la película, más no tiene propiedades fotográficas. La emulsión es una gelatina hecha de productos orgánicos con unos cristales de sal de plata en suspensión. Es un material poroso y delicado, donde los cristales de plata se encuentran distribuidos con distintos tamaños y formas. No soporta temperaturas altas dado que se gelatiniza. Esta estructurada en capas, según sea el material (positivo, negativo, color, blanco y negro). El grosor de las diferentes capas que forman una emulsión es de 5 a 20 micrones.

La luz, como energía que es, puede alterar algunos materiales que denominamos fotosensibles. Ciertas sales de plata al recibir la energía lumínica forman una plata metálica negra de un aspecto más oscuro. Estas sales de plata están suspendidas en la emulsión de gelatina, y ésta, a su vez, se deposita sobre un soporte que suele ser de triacetato para las películas cinematográficas.

Cuando la película es expuesta, en las tres capas se genera una imagen latente registrada en los haluros de plata, con diferentes niveles de densidad según el color de la luz y la intensidad o brillo en cada una de las capas.

La reacción química que produce la luz es tenue y por ello necesitamos ampliarla mediante el proceso de revelado. Este proceso, además de amplificar la acción de la luz estabiliza la imagen que habíamos registrado con la cámara de cine. Cuantos más pequeños son estos cristales, menos sensibles suelen ser, y suelen dar mayor detalle. En la actualidad, se han conseguido hacer muy pequeños y bastante más sensibles, por lo que se reduce el ruido de la película.

Estos cristales son sensibles a los diferentes colores del espectro visual. Cuando la luz incide sobre la emulsión, afecta a los cristales y produce una reacción fotoquímica. Esto da lugar a la creación de una imagen latente sobre la emulsión que luego se acelera en el proceso de revelado.

Aunque es verdad que estas informaciones técnicas sobre la película pueden resultar largas y tediosas, lo cierto es que muy importante conocerlas para poder entender todo el proceso de rodaje, y posterior postproducción. Por tal motivo, debo indicaros las características que debemos tener en cuenta al hablar de película.

Hasta ahora he explicado cual es el proceso que ocurre cuando una emulsión es expuesta a la luz, pero detrás de ello se encuentran las características propias de la emulsión que hacen posible este proceso. Mencionaremos como primera de ellas al contraste.

Se trata de la escala de tonos de gris que es capaz de formarse entre un negro puro y una transparencia casi completa. Esta cualidad depende mucho del grano. Las películas más contrastadas suelen tener el grano muy fino y ser menos sensibles. También, hay que mencionar que el contraste de la película puede venir dado por el tipo y grado de revelado.

Los materiales negativos de bajo contraste tienen la capacidad de formar una amplia gama de grises. Crean una atmósfera de suavidad y dan gran variedad de intensidades luminosas. Los negativos de medio contraste tienen una escala continua de tonalidades, tanto en las altas luces como en las sombras.

El contraste es extremadamente importante porque tiene una influencia decisiva en la sensación de nitidez de una película. El contraste final de una imagen viene determinado por la suma de contrastes, tales como el contraste de la iluminación o el contraste posterior en el etalonaje. No hay que olvidar que hay otros elementos que afectan al contraste como el objetivo que se usa para el rodaje de un plano o el objetivo de la proyección, la ampliadora de positividad, y la propia película.

Otra cualidad que debemos saber es la rapidez o sensibilidad de una película. Esta es otra característica de la emulsión que debemos de tener muy presente, pero a que denominamos sensibilidad o rapidez de una emulsión.

No es otra cosa que la capacidad de la emulsión a responder con mayor o menor rapidez a la luz. Cuando más fuerte reacciona la emulsión, más rápida es, en consecuencia es inversamente proporcional a la exposición necesaria.

La rapidez o sensibilidad de una película viene indicada por una escala que puede ser ASA o ISO. A modo de información, para la escala ASA, cuando el número dobla su valor la sensibilidad de la película se duplica, o lo que es lo mismo, aumenta en un diafragma.

Así una película de 400 ASA tiene el doble de sensibilidad que una de 200 ASA. El sistema ISO es la escala internacional que se utiliza para establecer la sensibilidad de la emulsión. La cifra ISO incluye dos cifras separadas correspondientes a la fusión de los sistemas ASA Y DIN, pues en él se indican ambos valores.

Una última característica que vamos a mencionar es la sensibilidad cromática, muy importante en los rodajes que se realizan. Por norma general existen diferentes tipos de emulsiones entre ellas: emulsión ortocromática (sensible al ultravioleta, azul y verde) actualmente sólo son las películas fabricadas para internegativos. Emulsión pancromática, se utilizan para la toma fotográfica normal por su respuesta más equilibrada a los colores. Ha de manipularse en total oscuridad.

Para terminar con la descripción, y los componentes de una emulsión o película, no debemos olvidarnos de la capa antihalo. Esta es una capa oscura incluida en toda la película cinematográfica para evitar que la luz que incide sobre la emulsión se refleje en el anverso de la capa de la emulsión. Si no existiera esta capa, se crearía un halo luminoso alrededor de las zonas brillantes. En el revelado, un baño se encargará de eliminar la capa antihalo dotando al negativo o positivo de una total transparencia.

No hay que olvidar un dato, no menos importante, pero que muchas veces no se toma mucho en cuenta al momento de estudiar o conocer los componentes de una película. Me refiero a las perforaciones que disponen estas de acuerdo al modelo de película elegida.

Vamos a denominar perforaciones a cada uno de los agujeros que se encuentran en los márgenes de la película cinematográfica y que permiten ser desplazados por los sistemas de arrastre tanto de la cámara de cine, positivadora, telecine, truca y proyector. Existen diferentes tipos de perforaciones, según el material que se emplee. Su importancia radica en el hecho que gracias a estas perforaciones la película puede agarrarse lo suficientemente fuerte a los engranajes de estos equipos e ir desplazándose según convenga.

Nota: Es muy importante conocer el tipo de perforación de la película que posteriormente se va a filmar una vez terminada la postproducción. Esto se debe a que al momento de la exportación se incluirá esta información como metadato para que una vez que ingrese el material al laboratorio coincidan cada uno de los planos con sus respectivas perforaciones.

Antes de pasar a temas más complejos relacionados con la tecnología cinematográfica, me voy a detener a explicaros un poco como va ese tema de los formatos cinematográficos. En primer lugar, entendemos por formatos cinematográficos a la medida de negativo y proyección que es utilizada para realizar una película, de allí, la complejidad y la variedad de formatos existentes que podemos encontrar.

Andreu Rebés sobre el super 16mm. Director de fotografía. CAMERAMAN N° 21. *“El super 16 mm tiene una textura especial muy adecuada para TV, gracias a que los modernos telecines ayudan a sacarle todo el partido. Sin embargo, creo desaconsejable utilizarlo para hinchar a 35mm, con el argumento de la movilidad de las cámaras de 16mm, a menos que se busque un grano y una estética muy determinadas”*

Esto es lo que opina Andreu Rebés, director de fotografía sobre el rodaje en 16mm. Lo cierto es que en los primeros tiempos, una vez asentada la producción cinematográfica con la creación de los principales estudios, como la Twentieth Century Fox, Columbia Pictures, la Paramount o la Warner Bros., el aspecto visual en el que se proyectaban las películas en la pantalla (denominado "*ratio aspecto*") era el de 1.37:1, prácticamente similar al de las televisiones actuales, por lo que no había franjas negras de ningún tipo (el tamaño proyectado en las salas de cine coincidía con el de la televisión actual).

El ratio hace referencia a la relación que existe entre la anchura y la altura de la imagen; por ejemplo, un ratio de 2.35:1 quiere decir que la imagen es 2,35 veces más ancha que alta. Aquél "aspecto" de 1.37:1 fue el que más se utilizó en Europa debido a la mala situación económica

durante las dos Guerras Mundiales, ya que un sistema como el Cinemascope requería de una pantalla mayor (a mayor ratio aspecto mayor es la anchura de la imagen proyectada).

De las primeras proyecciones pasamos al nacimiento del sistema Cinerama creado por Fred Waller que trabajó en la Paramount durante los años 30. Esto fue así puesto que se estableció que la imagen proyectada fuera más ancha por motivos estéticos y prácticos, y por tanto no sólo para que el público se "metiera" más en la película, sino para que éste pudiera visionarla desde cualquier ángulo de la sala sin perder ningún tipo de detalles. El cinerama se valía de tres cámaras, que proyectaban una imagen cada una de ellas. El formato utilizado seguía siendo el de 35mm, pero este triplete debía duplicarse también durante los rodajes, provocando un aumento considerable de tiempo y de coste. Podemos decir que este formato fue el padre de la pantalla panorámica actual.

Los filmes para la gran pantalla siguen realizándose de momento con las películas clásicas de triacetato, cuyo formato es de 35 milímetros (35mm), que es idéntico al que se utiliza en la fotografía clásica como tamaño universal, aunque en el caso de la fotografía los fotogramas se impresionan horizontalmente, mientras que en el cine se impresionan verticalmente y son, por lo tanto, de un tamaño algo inferior.

Tras el fracaso del Cinerama, los estudios se enzarzaron en una batalla para crear nuevos sistemas más baratos y de mejor calidad. La Twentieth Century Fox, fue la que salió más airoso, adquiriendo (por unos minutos de antelación frente a Warner) el más famoso sistema de proyección: el Anamorphoscope, más conocido como el *Cinemascope*, también en 35mm. Fue creado por Henri Chrétien y se caracterizó por ser el primer sistema "*anamórfico*"; se denominó así porque permitía encoger la imagen en el fotograma, consiguiendo una proyección mucho mayor que la clásica 1.37:1, llegando a un ratio enorme de hasta 2.66:1. Como se puede entender, se necesitaban unas lentes especiales cóncavas y convexas que transformaran las imágenes a su tamaño normal.

Con ello se conseguía el mismo efecto que el del Cinerama pero de una manera mucho más sencilla y con una sola cámara, y buena muestra de ello es que casi todos los grandes estudios optaron por éste, a excepción de la Paramount, que se obcecó en hacerle la competencia a la Fox con otro sistema.

Se estrenaron con este formato películas como *20.000 Leguas de Viaje Submarino* o *La Dama y el Vagabundo*. La aparición del sonido estéreo en los años 50 hizo rebajar a 2.35:1 el "aspecto" proyectado, para permitir la entrada en el lado izquierdo del fotograma de las pistas de sonido (a menor espacio en el fotograma, menor cantidad de imagen).

Más tarde se creó el *Cinemascope55*, que fue una respuesta a ese nuevo sistema creado por Paramount. La única peculiaridad con respecto del anterior, era que el tamaño de la película no estaba en 35mm, sino en 55mm y era de mayor calidad, porque al ser una película más grande (55mm) la anamorfis de la imagen en el fotograma era mucho menor. Cuando se estrenó *El Rey y Yo*, se convirtió en *Grandeur70*, evolucionando frente a los anteriores 35 y 55mm para optar por los 70mm.

El sistema con el que Paramount trató de hacer la competencia al Cinemascope de la Fox fue el *Vistavision* (en 35mm), que se caracterizaba porque la película no pasaba verticalmente a través de la cámara, sino de forma horizontal, lo que permitía -como se puede deducir- que dicha imagen ocupara 8 perforaciones en el fotograma en vez de las 4 ordinarias.

Destacó en películas como *Los Diez Mandamientos* (1956) y aunque Hitchcock lo utilizó en muchas de sus películas, caso de *Vértigo* (1958) o *Con la Muerte en los Talones* (1959), el afianzamiento del Cinemascope lo relegó a un segundo plano. En realidad este sistema no aportó nada útil (la imagen proyectada era de peor calidad).

Otros sistemas trataron en vano de hacerse un hueco en el mercado cinematográfico, como el *Tecnirama*, en 35mm y con "ratio aspecto" de 2.35:1. Se trataba de un sistema que sigue los pasos del Vistavision (con la película horizontal), y se vanagloriaba de proyectar una imagen con una calidad superior al treinta por ciento respecto a aquél. Otro fue el *SuperScope* también en 35mm, impulsado por la RKO. Es un sistema anamórfico pero la imagen proyectada tenía un tamaño de 2.55:1, y por tanto, menor que el clásico Cinemascope de 2.66:1. Sin embargo no gozaron de aceptación y tuvieron una vida muy efímera.

Entre todos estos intentos por combatir al Cinemascope, surgió una empresa que se hizo cada vez más importante: *Panavisión Inc.* Muchos piensan que era otro sistema más, pero no es así, ya que Panavisión era simplemente un distribuidor de lentes cinematográficas, principalmente para la propia Fox. La Metro (MGM) allá por el año 1953, intentó hacerle la competencia contratando a esta empresa, y creando un nuevo sistema con un ratio glorioso de 2.76:1, con el que se obtenía la mayor imagen proyectada hasta la fecha. Destacó con el estreno de *Ben-Hur* (1959) en 70mm, pero algunos cines tuvieron que reducir el tamaño de la película, porque la imagen (aún mayor que la del Cinemascope) era excesivamente grande para sus pantallas.

Las lentes que fabricó Panavision llevaron a denominar a este sistema *Ultra-Panavision*. Posteriormente surgió el *Superpanavisión70*, que reunía las mismas características que su predecesor, pero las cámaras de rodaje eran mucho más compactas y menos pesadas.

Ninguno de estos sistemas se utiliza normalmente *hoy día*, aunque ha sido el Cinemascope el más influyente hasta la fecha. Ahora las películas se proyectan, en primer lugar en 35mm; en segundo lugar de forma vertical y con 4 perforaciones; y en tercer lugar con un "ratio aspecto"

que genera una imagen de 1.85:1 o de 2.35:1 según los casos, principalmente desarrollado por la empresa Panavision. Centrándonos en este último punto, el 1.85:1 no es anamórfico, y por tanto la imagen rodada originalmente se plasma en el fotograma sin ningún tipo de compresión, es decir, se proyecta en la pantalla tal y como se grabó.

Sin embargo el 2.35:1 sí es anamórfico, y la imagen en el fotograma está achatada por ambos lados (como ocurría con el Cinemascope) y necesita una lente diferente que descomprima la imagen (muchas veces en los cines se nota perfectamente el cambio que realiza el cámara).

El 2.35:1 genera una imagen proyectada mucho mayor que el 1.85:1, por eso requiere de compresión, porque en el mismo espacio del fotograma (35mm) proyecta una imagen más ancha.

Además del formato de 35 milímetros, se ha utilizado ocasionalmente el formato de ancho doble, de 65 milímetros para la filmación de unas pocas películas (para la proyección la película se convierte en 70 mm (70mm al añadirse de la banda de sonido). Con ello se pretendía lograr una mayor calidad en la proyección, pero se comprobó pronto que la pequeña diferencia en la nitidez no justificaba los equipos caros y pesados que requería este formato de película.

El último sistema implantado hasta la fecha ha sido el *IMAX*, que se caracteriza no sólo por sus especialidades técnicas, sino porque únicamente puede proyectarse en cines selectos y especialmente contruidos para ello, siendo el número de salas en el mundo extremadamente reducido. El IMAX parte de una película en 70mm, pero de forma horizontal y con nada más y nada menos que 15 perforaciones (recordemos que el Technirama tenía 8 perforaciones), logrando así imágenes de una calidad extraordinaria que se proyectan en una pantalla que ocupa la mitad del terreno de un campo de fútbol y que puede extenderse incluso hasta el techo, a través de un proyector que nada tiene que ver con el de los cines ordinarios (entre otras cosas requiere de una ventilación asistida para evitar su recalentamiento)

Como ven, los formatos cinematográficos han dado mucho juego y todavía lo hacen actualmente. Hay muchos conceptos, además de los formatos que debemos de conocer. Es interesante partir inclusive desde las cualidades mismas de la cámara de cine que es la creadora del registro de las imágenes que estamos rodando, hasta las potentes herramientas que encontramos en los equipos de escaneado de película y postproducción. (son temas que se mencionarán más adelante).

Mientras estaba estructuraba los temas que iba a abarcar en esta sección pensaba que lo mejor era dar información de conceptos previos relacionados con las herramientas que nos podemos encontrar en los equipos de producción y postproducción. Si sabemos que significa

un determinado término sabremos para que se puede emplear como herramienta en una cámara o en un equipo de postproducción.

Dada las características de esta tesis, me preocupa mucho el tema del color, además obviamente, de temas como la composición y efectos especiales. Por tal motivo me vais a permitir que lo siguiente que haga es hablaros del espacio de color, mediación, entre otros temas, luego seguiremos haciendo referencia a otros temas relacionados con la tecnología fue del color.

En esta oportunidad vamos hablar del color pero a nivel tecnológico, más adelante tendremos la oportunidad de hablar sobre la psicología del color, tema al que considero muy interesante en esta investigación.

Lo primero que quiero señalar es el término y definición del espacio de color. En muchas ocasiones, cuando estemos trabajando en cine o televisión, vamos a oír muy a menudo el tema de espacio de color para definir un modelo de composición en color.

Por lo general un espacio de color lo define una base de determinada de vectores (por ejemplo, el espacio RGB lo forman 3 vectores: Rojo, Verde y Azul), cuya combinación lineal genera todo el espacio de color. Los espacios de color más generales intentan englobar la mayor cantidad posible de los colores visibles por el ojo humano, aunque existen espacios de color que intentan aislar tan solo un subconjunto de ellos.

De los cuales, los espacios de color de 3 dimensiones son los más extendidos y los más utilizados. Entonces, un color se especifica usando tres coordenadas, o atributos, las cuales representan su posición dentro de un espacio de color específico. Estas coordenadas no nos dicen cual es el color, sino que muestran donde se encuentra un color dentro de un espacio de color en particular.

RGB es conocido como un espacio de color aditivo (colores primarios) porque cuando la luz de dos diferentes frecuencias viaja junta, desde el punto de vista del observador, estos colores son sumados para crear nuevos tipos de colores. Los colores, rojo, verde y azul fueron escogidos porque cada uno corresponde aproximadamente con uno de los tres tipos de conos sensitivos al color en el ojo humano (33% sensibles al rojo, 59% sensibles al verde y 11% sensibles al azul). Con la combinación apropiada de rojo, verde y azul se pueden reproducir muchos de los colores que pueden percibir los humanos. Por ejemplo, rojo puro y verde claro producen amarillo, rojo y azul producen magenta, verde y azul combinados crean cian y los tres juntos mezclados a máxima intensidad, crean el blanco. Existe también el espacio derivado RGBA el cual añade el canal *alpha* (de transparencia) al espacio RGB original.

El espacio de colores CMY trabaja mediante la absorción de la luz. Los colores que se ven son de parte de la luz que no es absorbida. En CMY magenta más amarillo producen rojo, magenta más cian producen azul, cian más amarillo generan verde y la combinación de cian, magenta y amarillo forman negro. Debido a que el negro generado por la mezcla de colores primarios sustractivos, no es tan denso como el color negro puro (uno que absorbe todo el espectro visible).

Es por esto que al CMY original se ha añadido un canal clave (key) que normalmente es el canal negro (black) para formar el espacio CMYK o CMYB. Actualmente las impresoras de cuatro colores, utilizan un cartucho negro además de los colores primarios de este espacio, lo cual genera un mejor contraste. Sin embargo el color que una persona ve en una pantalla de computador difiere del mismo color en una impresora, debido a que los modelos RGB y CMY son distintos. El color en RGB es hecho por la reflexión o emisión de luz, mientras que el CMY mediante la absorción de ésta.

El espacio YIQ fue una recodificación realizada para la televisión americana (NTSC), la cual tenía que ser compatible con la televisión en blanco y negro que solamente requiere del componente de iluminación. Y es la designación correcta para luminancia pero I y Q son los dos ejes de modulación de la subportadora (I- Inphase y Q - Quadrature) que se utilizan en el sistema de codificación de color NTSC. Se utilizan versiones de las señales diferencia de color R-Y y B-Y multiplicadas por un factor y filtradas, para modular la subportadora NTSC en los ejes I y Q respectivamente. La confusión surge porque I y Q se asocian con las señales diferencia de color aunque claramente no sean lo mismo.

Otro espacio de color con el que nos podemos encontrar es el HSL. Tonalidad (Hue): Se refiere a la frecuencia dominante del color dentro del espectro visible. Es la percepción de un tipo de color, normalmente la que uno distingue en un arco iris, es decir, es la sensación humana de acuerdo a la cual un área parece similar a otra o cuando existe un tipo de longitud de onda dominante. Incrementa su valor mientras nos movemos de forma antihoraria en el cono, con el rojo en el ángulo 0. Saturación (Saturation): Se refiere a la cantidad del color o a la "pureza" de éste. Va de un color "claro" a un color más vivo (azul cielo – azul oscuro). También se puede considerar como la mezcla de un color con blanco o gris. Valor (Value): Es la intensidad de luz de un color. Dicho de otra manera, es la cantidad de blanco o de negro que posee un color.

Los espacios de color, aquí mencionados, y otros más que no he mencionado aún, existen gracias al trabajo que realiza la retina del ojo con la cantidad de millones de células especializadas en detectar las longitudes de onda procedentes de nuestro entorno.

La percepción del color se produce gracias a que estas células fotorreceptoras, conos y los bastoncillos, recogen parte del espectro de luz solar y lo transforman en impulsos eléctricos,

que son enviados al cerebro a través de los nervios ópticos, siendo estos los encargados de crear la sensación del color.

Existen grupos de conos especializados en detectar y procesar un color determinado, siendo diferente el total de ellos dedicados a un color y a otro. Cuando el sistema de conos y bastoncillos de una persona no es el correcto se pueden producir una serie de irregularidades en la apreciación del color, al igual que cuando las partes del cerebro encargadas de procesar estos datos están dañadas. Esta es la explicación de fenómenos como el Daltonismo. Una persona daltónica no aprecia las gamas de colores en su justa medida, confundiendo los rojos con los verdes.

Debido a que el proceso de identificación de colores depende del cerebro y del sistema ocular de cada persona en concreto, podemos medir con toda exactitud la longitud de onda de un color determinado, pero el concepto del color producido por ella es totalmente subjetivo, dependiendo de la persona en sí. Dos personas diferentes pueden interpretar un color dado de forma diferente, y puede haber tantas interpretaciones de un color como personas hay.

Hasta ahora os he hablado de espacio de color y percepción de color, pero hay un concepto que va de la mano a estos dos términos conocidos con anterioridad. Debemos conocer ¿qué es?, y ¿a qué nos referimos con profundidad de color?

La profundidad de color o bits por píxel es un concepto de los gráficos por ordenador que se refiere a la cantidad de bits de información necesarios para representar el color de un píxel en una imagen digital. Debido a la naturaleza del sistema binario de numeración, una profundidad de bits de n implica que cada píxel de la imagen puede tener 2^n posibles valores y por lo tanto, representar 2^n colores distintos.

Debido a la aceptación prácticamente universal de los octetos de 8 bits como unidades básicas de información en los dispositivos de almacenamiento, los valores de profundidad de color suelen ser divisores o múltiplos de 8, a saber 8, 16, 24 y 32.

Pero no se han preguntado el porqué 8 bits. Esto se debe a que como trabajamos con ordenadores al fin y al cabo, 8bpc significa (bit por canal) que pueden ser reproducidos en 8 direcciones bit por cada color, lo que viene a ser 256 (0-255) niveles de brillo por cada color en cada píxel, esto es lo que se conoce como “verdadero color”.

Pero si estamos diciendo que hay 8 bits por canal y sólo hay tres canales, por multiplicación obtendríamos un máximo de 24 bits, pero existe la posibilidad de obtener 32bits. ¿De dónde viene este 32bits? Es una buena pregunta para una fácil respuesta.

No hay 32bits de color en una reproducción estándar. Los 8 bits extras son ocupados por el canal alpha o canal de transparencia. De allí que las imágenes cuya profundidad de color sea 32 bits tienen la posibilidad de almacenar un canal de transparencia.

Además del espacio de color y profundidad de color, os vais a encontrar con otros términos muy a menudo. Muchas veces las descripciones de los equipos incluyen la extensión "Este es un equipo RGB 4:4:4", por ejemplo; y nos preguntamos ¿Y esto que significa?

Por hacer una introducción a este término diremos que esa nomenclatura esta relaciona directamente con la calidad de imágenes con las cuales vamos a trabajar. Se trata de los códigos que identifican el espacio de color que posee un determinado equipo para trabajar.

Los números que representan frecuencias de muestreo, no son números absolutos, y hay que interpretarlos para entenderlos. Estos números de tasas también se denominan "submuestreo de crominancia (croma)". En la mayoría de los casos, el primer número hace referencia a la luminancia (Y) y los dos últimos, a la crominancia (4:4:4 y 4:4:4:4 son excepciones a esta regla).

El primer número suele ser un 4, esto significa que la luminancia se muestrea una vez por cada píxel producido en la imagen. En algunos casos, se utiliza una frecuencia de muestreo más baja para la luminancia. Utilizar un muestreo con una frecuencia menor que la tasa de píxeles final se denomina submuestreo.

Los otros dos números hacen referencia a las frecuencias de muestreo de los dos componentes digitalizados de colores puros (Rojo-Y y Azul-Y), denominados Cr y Cb. Siguiendo la práctica que se utiliza en televisión de aprovechar la respuesta del ojo, que percibe con mayor precisión la luminancia que el color puro, los recortes para reducir datos suelen realizarse en el muestreo de crominancia y no en el de luminancia.

El sistema de muestreo más utilizado en estudios es 4:2:2, en el que cada uno de los componentes de color se muestrea coincidiendo con cada muestreo de luminancia por segundo en cada línea.

En muchos casos, resulta útil tener una señal de key (o alfa) asociada con las imágenes. Un key es básicamente una imagen completa pero sólo en luminancia. Después se añade un cuarto número 4, lógicamente, como en 4:2:2:4. Técnicamente, 4:4:4 puede utilizarse para señales de componentes RGB o Y, Cr, Cb; pero no suele utilizarse para referirse a este último sistema. El sistema RGB puede tener un canal de key asociado, lo que lo convierte en 4:4:4:4.

Entonces nos podemos encontrar con los siguientes casos de muestreo según sean las condiciones:

4:2:2 -- Relación de frecuencias de muestreo que se utiliza para digitalizar la luminancia y las componentes diferencia de color (Y, R-Y, B-Y) de una señal de vídeo. Se suele utilizar como referencia a ITU-R 601. El término 4:2:2 describe que por cada cuatro muestras de Y, hay dos muestras de R-Y y dos de B-Y, lo que proporciona más ancho de banda de crominancia en relación a la luminancia que con el sistema 4:1:1. ITU-R 601, 4:2:2 es la norma para los equipos de estudio digitales y los términos '4:2:2' y '601' suelen considerarse (aunque de manera técnicamente incorrecta) sinónimos.

4:2:2:4 -- Es lo mismo que el 4:2:2 pero incluyendo la señal de llave como cuarto componente, también muestreada a 13.5 Mhz.

4:4:4 -- Una de las relaciones de frecuencias de muestreo que se utiliza para digitalizar la luminancia y las componentes diferencia de color (Y, R-Y, B-Y) o las componentes RGB de una señal de vídeo. En esta relación existe siempre un número igual de muestras de todos los componentes.

RGB 4:4:4 se suele utilizar en equipos basados en ordenadores con plataformas estándar. Aunque ofrece la ventaja de proporcionar mejores imágenes formadas a partir de más datos, los sistemas de transmisión y grabación de televisión suelen utilizar muestreos 4:2:2 o 4:2:0 ya que los beneficios son mínimos e incluso pueden desaparecer con la doble conversión entre los sistemas de muestreo.

2.8. CONCEPTOS DE TECNOLOGIA APLICADA A LA CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE

Los conceptos que explicamos en la sección anterior son importantes para cualquier persona que inicie sus andanzas por el mundo de la cinematografía, pero hoy por hoy son conceptos muy básicos que sólo con ellos no seríamos capaces de entender todo el sinfín de conocimientos que nos podemos ir encontrando.

En esta parte de mi discurso voy hacer más hincapié en conceptos mucho más técnicos, y más utilizados en el actual proceso de producción cinematográfica. Serán conceptos puramente técnicos que en muchos casos habrá que retener en la memoria para poder saber emplearlos en un futuro.

De las primeras definiciones que encontramos 10-bit linear es lo más usual. Este es un tipo de muestreo digital de imágenes analógicas que crea 10-bit (1024 niveles posibles) para describir la post gamma corregida en los niveles análogos de luminosidad de una imagen. lin. significa "linear" que a su vez, significa que los niveles asignados equivalen a los niveles de la postgamma corregida de la señal analógica que ellos describen.

10-bit puede describir 1024 números o niveles de 0 a 1023 por cada rojo, verde y azul de una imagen. Sin embargo, todos los sensores de luz electrónicos tienen una respuesta lineal, en consecuencia producen una salida directamente proporcional a la luz que ellos ven cuando escanean una película.

10-bit logarítmico es un sistema de muestreo que traza valores analógicos logarítmicamente más que linealmente. Es ampliamente utilizado cuando se escanean imágenes de película las cuales tienen una representación logarítmica.

Transformando los números a logarítmico damos mejor distribución al detalle digital entre las áreas oscuras y claras. Siendo un mejor emparejamiento para los ojos, ofrece un buen rendimiento sobre todo el rango de brillos sin tener que usar más bits. Un mínimo de muestra de 13-bits lineales convertidos a una muestra de 10-bits log significa suficiente detalle en las imágenes que son almacenadas.

Otro concepto que nos encontramos muy a menudo es el de 24 PsF (Segmented Frame). Un sistema de grabación en 24P imágenes en el cual cada imagen sea segmentada, grabando una línea impar seguida de una línea par. A diferencia de la televisión normal, las líneas impares y pares, en una imagen, representan la misma imagen en el tiempo. Otra información asociada a este concepto es PsF. Esta creado para simplificar la conversión de contenido cinematográfico a vídeo estándar. Esto es análogo, a escanear una película para televisión. De esta manera es más compatible para usar con sistemas de video, y ser manipulado en escáneres entrelazados.

A modo de cultura general es interesante saber con que archivos puedo trabajar al momento que exporto una película. Uno de estos archivos es el Cineon (file). Este es un archivo de formato RGB bitmap desarrollado por Kodak, y extensamente usado para el almacenamiento y transferencia de imágenes de película digitalizadas.

Un elemento muy importante al momento de rodar una película es saber como trabajar con la curva sensitométrica. El rendimiento fotográfico de los materiales puede medirse, monitorearse y visualizarse en las curvas sensitométricas. Estos son gráficos que muestran la densidad de la imagen en relación con la cantidad de exposición a la luz.

En una película de color, a cada uno de los colores le corresponde una curva sensitométrica, pero para referencia basta con la curva verde. El contraste de la película se mide trazando el ángulo de la línea recta de la curva hasta la base de esta línea. El gamma y el contraste aumentan en proporción a la inclinación de la curva.

Las curvas sensitométricas se utilizan en el laboratorio para monitorizar el revelado de la película, habiendo una norma y un margen de tolerancia de los fabricantes que las establecen y mantienen.

Para lograr una reproducción de calidad de las imágenes, el margen de brillo de una imagen deberá fotografiarse en la línea recta de la curva y para buena parte de los negativos de color este margen de brillo es de 100:1. Salirse de ese centro resultará en sombras menos definidas o en una iluminación excesiva.

Una imagen con menos brillo, pongamos que 10:1, puede moverse a lo largo de la línea recta sin desmejorarla y la película dará la impresión de contener más latitud de exposición. Una imagen con más brillo, pongamos que 125:1, llevará a ésta al talón o al hombro de la curva, donde el detalle en la reproducción disminuye.

2.8.1. Últimos avances en el registro de imágenes cinematográficas.

Este capítulo, lo he llamado así porque lo que os voy a contar a continuación es realmente una historia para contar. Podría introducir más datos históricos y detalles pero creo que no vienen al caso puesto que en esta investigación no tiene el objetivo de convertirse en un documento de información histórica, aunque contenga abundante información al respecto.

He tratado siempre y trato de hacer una referencia histórica para poder al lector en el marco contextual sobre el que trabajo pero más nada, no quiero, realmente, llegar a una profundización histórica porque esa no es mi intención.

Después de esta aclaración quiero abrir este capítulo hablando un poco de como funciona la revolución en cámaras de cine y sobre todo del gran papel que está ejerciendo Red One en los rodajes cinematográficos a nivel mundial.

La Red One es una cámara todavía en desarrollo por parte de la *RED Digital Camera Company*. Productos Red One: Scarlet 3K. Red Ray: una unidad de play back que permite reproducir directamente el material capturado por la Red One a 4K, 2K, 1080p y 720p directamente de un lector DVD-R o tarjetas SD, ideal para proyección.

Red 5K denominada Epic. Será más compacta que la Red One, tendrá un nuevo sensor Mysterium X que tendrá la dimensión 1:1 de un frame de 35mm y será capaz de captar de 1 a 100fps a 100 MegaBytes por segundo en formato RedCode RAW, directamente a los grabadores Red Flash. En términos de interface la Red Epic tendrá dos entradas XLR, HD-SDI. HDMI, FIREWIRE 800 y USB 2.0.

La resolución total del sensor mysterium de RED es 4900x2580, que serían 12 megapíxeles si la comparamos con una cámara de fotografía digital actual. Los píxeles activos utilizables son 4520x2540 (alrededor del 4K), con una cadencia máxima de 60fps a 2540p, 4K, 2K, 1080p y 720p. Aunque también puede llegar hasta 120fps (dividiendo el sensor) a 2K y 1080 y 720p.

La característica principal de este tipo de sensor CMOS (Complementary metal oxide semiconductor) es que no captura una imagen en RGB directamente, sino una imagen en BN correspondiente a un filtraje de RGB por píxel. De forma que cada elemento de la matriz fotosensible sólo es sensible a un componente de color, produciendo un “mosaico de grises” al cual se le aplica un patrón de bayer para después interpolar los píxeles y conseguir así los tres canales por separado, dando como resultado una imagen en RGB utilizable en postproducción.

Así es como funcionan todos los sistemas RAW. Actualmente existen otros sensores que pueden evitar la necesidad de interpolación entre píxeles, como por ejemplo el sensor Foveon X3, que permite en un solo chip captar en cada píxel los canales RGB.

La diferencia principal entre RedCode (codec RAW de RED) y otros formatos de imagen RAW es que éste está pensado para trabajar con imágenes en movimiento y tiene una interpolación y compresión especial pensada para ello.

Una ventaja de Red One es que actualiza periódicamente el codec interno de las cámaras a través de un upgrade de firmware que facilita el acceso a esas mejoras. Las imágenes que salen de la cámara tienen una profundidad de color de 12 bits por canal, aunque hay que recordar que parte de los píxeles están calculados a través de la interpolación de otros, lo cual puede introducir ciertos “artifacts”, como “moiré” o “color aliasing artifacts” en algunas zonas y tipos de imagen concretos.

Algunos de estos efectos son solucionables en postproducción y cabe decir que prácticamente son indetectables: sería necesario ampliar la imagen 10-12 veces para poder verlos. El ancho de banda interno en el sensor está cerca de 1Gb/seg., se supone además que con la salida de alta velocidad de datos con la que cuenta la cámara se podrá sacar la imagen RAW nativa sin comprimir.

La compresión (RedCode Wavelet Compression) es muy inteligente ya que sólo desecha lo que el ojo no ve. El ojo no interpreta la luz linealmente y ésta es otra de las características de la cámara, que trabaja en espacio lineal al igual que la transmisión de la luz, de forma que existe una relación exacta entre los fotones capturados por los elementos fotosensibles del sensor y los valores de cuantización en RGB, y esto es lo que queda reflejado en los archivos R3D.

Al trabajar directamente sin la corrección de gamma que hacen otras cámaras en la salida, nos permite poder mantener toda la información que el sensor adquirió en el rodaje para poder modificarla en el espacio de color en el que se desee trabajar, decidiendo en todo momento qué información perdemos o no en función de la estética que queramos conseguir, siempre y cuando trabajemos con los R3D nativos.

El punto clave de los ficheros R3D es que poseen una información de metadata muy valiosa para la postproducción, como el balance de blancos, la sensibilidad en ISO, exposición o el TC. (Cooke ha desarrollado una óptica para RED que también escribe en el metadata de los R3D, información, como por ejemplo, aberración óptica, tipo de lente, etc)

Lo más importante es que aunque variemos los valores modificables del metadata utilizando RedAlert, y la imagen cambie de aspecto “no estamos variando los ficheros R3D”, sólo estamos haciendo una corrección de color siguiendo las instrucciones de ese metadata, permitiendo así establecer un “feedback” de color desde el rodaje hasta DI. Y lo más importante, sin perder la información real de la cámara, pudiendo recuperar los datos de imagen que nos interesan hasta el final del proceso de postproducción.

Los únicos parámetros de configuración de la cámara que modifican realmente la imagen son la sensibilidad ISO utilizada para exponer, la velocidad de obturación y la apertura de diafragma.

Assimilate presentó el pasado Abril, en la feria internacional de postproducción y broadcasting (NAB) en Las Vegas su sistema Scratch Cine, que combina una estación de trabajo de Boxx con una aplicación de visualización y tratamiento de imagen capaz de trabajar en el formato nativo de la cámara Red One, a 4K. La productora exporta todo el material filmado con la Red directamente hacia el Scratch Cine, hace la selección de los takes diarios, hace el tratamiento de color y optimización de imagen para composición multicapas (en el caso de existir chromakeys, por ejemplo) generando una versión del material en menor resolución para edición Offline en el Final Cut Pro.

Una vez terminado la edición del trabajo, Scratch Cine hace la conformación de la edición efectuada en el FCP y disponibiliza una secuencia master final que puede copiarse en un disco/servidor externo.

Por tanto, Scratch Cine es una solución para procesos de DI en tiempo real. Posibilita realizar, independientemente de la resolución, archivos con la gestión de datos, playback, conformado, corrección de color en primarios y secundarios, permitiendo trabajar sobre imágenes estereoscópicas, audio, visual effects, con soporte para 1D y 3D LUTS personalizadas.

Trabaja con archivos DPX, R3D y XML; así como otros tipos de archivos, ofreciendo además la posibilidad de masterizar en cualquier formato. Su peculiaridad actual es que es el único sistema de estas características que puede manejar los archivos R3D de Red One nativos.

La postproducción con RED es un poco diferente a las formas tradicionales. Gracias a los quicktimes que genera la cámara directamente o con los modificados por RedAlert, podemos montar (como he mencionado anteriormente) directamente en FCP, pero sólo con los quicktimes, ya que los R3D nativos sólo pueden manejarlos los softwares de red (RedAlert y RedCine) y Assimilate Scratch, el cual comparte parte de su código con RedCine.

En un flujo de trabajo normal para desarrollar un DI con R3D en Scratch, importaríamos una EDL/XML generada a partir de los quicktimes que se montan en FCP o desde Avid, utilizando el metacheater para poder obtener el metadata en Avid.

Dicha EDL/XML se conforma automáticamente utilizando los R3D, conservando además toda la información de metadata, tanto los comentarios de la EDL como todos los datos de los R3D del rodaje. Lo interesante de trabajar con los R3D nativos es que mantenemos los 12 bits lineales hasta el final de la postproducción, de forma que posibilita trabajar en diferentes espacios de color a la vez. Poder tener una versión en espacio logarítmico para hacer un internegativo a 4K, también podemos trabajar en gamma de video (2,2) y espacio de color rec.709 para las versiones de HDTV, e incluso una versión en XYZ para la proyección en salas digitales, pudiendo controlar en todo momento la información transmitida en cada una de las versiones desde los archivos originales.

Esto es posible gracias a las LUTs de RED para Scratch y las propias utilidades para el manejo de espacio de color de Scratch. Además, en Scratch se pueden generar LUTS 3D para el correcto visionado en otros sistemas de los archivos convertidos a un espacio de color en concreto.

Sin embargo hay que tener en cuenta que si se crea una versión DPX o TIFF de los R3D antes de haber realizado un etalonaje, sin tener la LUT correcta de visionado y sin haber convertido correctamente los archivos, corremos el riesgo de perder parte de la información original que existía en los R3D.

2.9. UNA MANERA DIFERENTE DE VER UN RELATO CINEMATOGRAFICO.

Una de los temas más candentes entre los broadcasters y los postproductores es la estereoscopia. Una técnica de visionado de imágenes que tiene sus orígenes mucho antes que la aparición de la misma fotografía.

La cinematografía estereoscópica data de 1889, año en que el realizador inglés William Friese. Green presentó la primera película. Para que tengamos una idea de la importancia y productividad de esta nueva forma de hacer cine, hablamos que Alfred Hitchcock rodó "*Crimen Perfecto*" en 3D para la Warner.

Actualmente directores como: James Cameron, ha rodado "*Avatar*" en tres dimensiones y se encuentra en proceso de postproducción para estrenar en 2009; George Lucas, repondrá la saga "*Star Wars*" en 3D; Steven Spielberg, ha comprado los derechos del manga "*Ghost in the shell de Masamune Shirow*", a través de Dreamvorks, para rodar en 3D; o Meter Jackson, que filmará "*Tintín*" en estereoscópico.

Es increíble como una técnica tan impactante, y que además se haya estudiado, poco después que la fotografía, no haya podido tener el éxito que se merece, hasta nuestros días.

"Antes de trabajar en la descomposición del movimiento se investigó en el relieve y la noción de espacio y ello porque la descomposición del movimiento deriva de la instantánea y ésta no se pudo conseguir hasta contar con una emulsión rápida y de fácil manejo, es decir, hasta la época del gelatino-bromuro. Por el contrario, el intento de obtener imagen en relieve data de los comienzos de la fotografía"... Marie-Loup Sogues (1988, 265)

Por esta, y otras razones me he atrevido a incluir un capítulo introductorio a esta nueva tecnología, que gracias a la aparición de las señales digitales, ha podido ver la luz después de muchos años entre bastidores.

De todas maneras, a estas alturas, hay que mencionar que la estereoscopia es la gran apuesta de las grandes productoras de Hollywood para imponerse a los exhibidores; de hecho, se prevé que de las 700 salas que existen en la actualidad equipadas con tecnología 3D, éstas aumenten hasta 6000 en 2010.

Para entender lo que estamos hablando primero debemos plantearnos la experiencia de ver una película en un cine IMAX (pantalla de gran formato). Esta referencia, aunque parezca obvia, nos va ayudar a entender muy fácilmente que llamamos estereoscopia.

La experiencia estereoscópica es la llamada visión en tres dimensiones o visión en relieve, proceso por el cual nuestro cerebro registra las diferentes imágenes que recibe por cada uno de nuestros ojos, y las interpreta como sensación de profundidad, lejanía, o cercanía de los ojos.

Podríamos decir que la estereografía es un proceso que crea nuestro cerebro con la ayuda de técnicas avanzadas de registro de imagen. Marie-Loup Sogues (1988, 265) "*Inspirándose en*

conocimientos que provienen de la antigüedad, con los trabajos de Euclides y de Galiano. Leonardo da Vinci explicó el fenómeno de la visión binocular cuya síntesis ofrece sensación de relieve, al igual que la doble percepción del sonido estereofónico se logra por medio de la síntesis aditiva. En el siglo XVI, Della Porta estudió a su vez el fenómeno”.

Otro detalle que hay que sumar a la gran apuesta de las productoras en Hollywood es que la captación de imágenes con cámaras digitales a 4:4:4 provocará que el soporte negativo se convierta en una elección estética y no de calidad.

Si, finalmente, las producciones en 3D se imponen en el cine comercial, el lenguaje de estas películas va a cambiar, es decir, volveremos a una narrativa más clásica, de planos más largos, montaje menos picado y primeros planos no tan cortos. Además, el ojo no es capaz de asimilar toda la información de un montaje en 3D con muchos cortes, tiene que ser más calmado para que el espectador no se maree.

Pero todo ello, depende de un factor que interviene directamente, hablamos de la separación interocular. A mayor separación entre los ojos, mayor es la distancia a la que apreciamos el efecto relieve.

Antes de entrar de lleno en definiciones técnicas, propias y muy necesarias para entender la estereoscopia, os voy a mostrar como es que se ha trabajado un proyecto en tres dimensiones en España.

Es el primer vídeo clip grabado en estereoscopia en España, el grupo musical, artífice de este proyecto se llama Pastora, y el nombre de su canción “Me tienes contenta”. Este vídeo clip ha sido trabajado por Juan Fernández junto con José María Aragonés de la postproductora “Apuntoalapospo”.

Para este trabajo se utilizaron dos unidades que se complementan entre ellas: una se podría llamar de estudio, la cual permite trabajar con cualquier tipo de cámaras, IMAX o Vistavision, 35mm con chasis de 1000 pies, y pequeñas de HD. Con la limitación de un objetivo 28mm – tomando como referencia el 35mm- ya que, debido al sistema de prismas que lleva incorporado el prototipo-, una óptica más angular a mínima distancia no funcionaría. Esta unidad es la que más ventajas técnicas aporta con el inconveniente de su volumen.

Con la tecnología actual se puede corregir la magnificación de los objetivos, variar la interaxial o distancia entre cámaras y buscar la convergencia simultáneamente. Además, si es necesario se pueden establecer marcas de convergencia e ir modificándolas durante el plano con un remoto, como se hace con el foco.

Precisamente para enfocar tuvieron algunos inconvenientes (se puede imaginar). Sincronizaron las dos ópticas a un sólo mando de manera que para el foquista, era como trabajar con una. Paralelamente se ha desarrollado un programa de simplificación de tablas matemáticas que verifican la correcta colocación de las cámaras (convergencia, separación, angulación) en el plató de rodaje, hecho que obligó a incorporar la figura de un estenógrafo que controle la imagen y comente las necesidades técnicas de cada plano con el DOP.

Este control de imagen (DOP) incluye un histograma que asegura que ambas cámaras registren el mismo nivel de información, y permite apreciar las diferencias de exposición que puede haber entre ellas. Diferencias que pueden –entre otras cosas- estar motivadas por la diferencia de distancia o angulación de cada una de las cámaras respecto al prisma.

El rodaje en estereoscopia es una experiencia novedosa, aún en nuestros días. Las situaciones y herramientas, de las que hay que estar muy al tanto, son muchas para una sola persona, motivo por el cual están apareciendo otras formas de trabajo para adecuarse a esta nueva forma de rodaje.

Para el etalonaje, dependiendo del equipo que se utilice, normalmente se etalona un ojo, y esa base de valores se aplica al otro casi por completo, pero puede que se tengan que hacer algunos ajustes porque la información de cada uno de los ojos es diferente.

Colocamos en nuestra línea de tiempos, el montaje de un sólo ojo. Una vez terminado lo exportamos y creamos otro proyecto, donde colocamos el montaje correspondiente al otro ojo, obviamente con los ajustes predeterminados por el ojo anterior.

Algo muy importante que no se nos debe olvidar al momento de hacer estereoscopia, es que la base de la misma está en nuestro cerebro. Como hemos mencionado al inicio de esta sección, la estereoscopia se crea en nuestro cerebro, entonces si al cerebro no le damos imágenes coherentes, este intentará hacerla coherentes como pueda, exigiendo mayor esfuerzo, y por tanto provocando dolores de cabeza que, hasta ahora, eran inevitables al momento en que te planteabas ir a ver una película en 3 dimensiones.

De todas maneras, existen equipos que facilitan este trabajo, haciendo que el montaje y etalonaje sea un proceso casi igual a la postproducción del 2D, obviando muchos pasos anteriormente mencionados que ralentizan el proceso.

Al momento de trabajar en 3D es importante tener en cuenta que eliges una de las dos cámaras y con ella, compensas la otra. Eso puede implicar pequeños errores de composición corregibles.

Además de esos errores de composición que genera el rodaje en tres dimensiones; los demás componentes de una producción en 3D no generan muchas diferencias. Con respecto a la iluminación son pocas las diferencias que podemos encontrar.

Continuando con el ejemplo del vídeo clip tanto en los planos que se hacen en la superficie como en los subacuáticos se han utilizado prácticamente los mismos recursos que en un rodaje en 2D, aunque el paquete de luz puede ampliarse, ya que la profundidad de campo hace que la estereoscopia sea más agradable.

Todos estos cambios van hacer que, debido a que la audiencia no está acostumbrada a este formato, quizá sea recomendable un tipo de iluminación convencional. En este proyecto, que es un vídeo clip, se han permitido buscar un poco los límites en composición, edición e iluminación que puede ofrecer la producción estereoscópica. Un contraste alto y textura con grano, han sido valores que se han utilizado para “destruir” un poco la imagen y saltar los cánones establecidos para el 3D.

En este video clip se ha podido utilizar una cámara que puede ir a 2K y grabarse en disco, pero por cuestiones de rapidez y de los medios que se disponían en ese momento, se decidió hacerlo en HD SR 1920 y 10 bits lineales.

Para que nos hagamos una idea de como se trabaja un rodaje en 3D utilizaremos este mismo vídeo clip para ilustrar estos procedimientos. Todo el material, una vez digitalizado, entra en la SAN, inmediatamente (con un sistema de “espejo”) se generan imágenes para trabajar la conformación de un Offline en Avid. Toda esta información preestablecida se exporta a una estación que reordena los cuadros, depositados en la SAN, con toda la resolución para visionarlos.

Esto permite una inmediatez desde el Offline a la proyección, ya que no es un trabajo físico sino de un equipo capaz de gestionar esos metadatos. A partir de allí se corrige color, la imagen de un ojo primero y luego se exportan los valores al segundo ojo. Para este video clip se utilizó el programa Nucota para realizar el etalonaje pertinente. Este equipo permite hacer un control de paralelaje, verlo en estereoscópico y llevar a cabo correcciones de errores estereoscópicos. Luego convertimos todos esos metadatos virtuales a JPEG2000 doble para su proyección.

Una vez que tenemos todo el material listo para hacer las copias y enviar a la proyección debemos tener en cuenta en que afecta el sistema de proyección a la masterización. Lo que afecta es el tamaño de pantalla en que vaya a ver, porque la ubicación de objetos en el espacio variará en un televisor, en una pantalla de tres metros o en otra de 25. La DCI propone un

patrón para cine estereoscópico que implica una compresión JPEG2000 y una exhibición con un sólo proyector. Es ese proyector el que suma o discrimina las imágenes para cada ojo.

En esta línea encontramos tres sistemas en el mercado:

Dolby, que utiliza una evolución muy sofisticada del anaglífico; Real-D, que usa sistema polarizado con última tecnología, y X-Pan, que incorpora el sistema activo. De cara al master todos son iguales, aunque hay pequeñas recomendaciones de una u otra marca que la DCI tiende a estandarizar para que cualquier master sea visto en cualquier sala.

Una proyección pasiva. Los ojos reciben simultáneamente las dos imágenes que se suman en la pantalla. Esto lo hacen de un modo, llamado “pasivo”, porque no incluye ningún motor en las gafas y los filtros de color o polarizados son los que se encargan de separar un canal para cada ojo. Luego, el cerebro se encarga de interpretar la sensación tridimensional.

Esto requiere filtros en las gafas y en el proyector y una mecanización que provoca cierta fatiga en el espectador. Para solucionar este problema aparece la proyección activa, donde las gafas sincronizan la frecuencia del proyector a través de un sensor y obturan para discriminar uno y otro ojo, alternando la visión de ambos.

Al igual que antes, el cerebro genera la ilusión de la imagen en 3D. En este caso la frecuencia es muy alta, de 144fps y la integración es mucho mejor que a 24fps. Con los sistemas pasivos se necesita mucha cantidad de luz para compensar los filtros del proyector y de las gafas.

Siguiendo con los nuevos conceptos que vamos a encontrar dentro de las posibilidades de la estereoscopia, hay que saber que; dependiendo de la separación interocular el efecto obtenido será mayor de la habitual, es decir, el observar los objetos más pequeños de lo normal, lo que se conoce como liliputismo, que no es otra cosa que la técnica denominada hiperestereoscopia. Además, existe el factor contrario, el que consigue la hipoestereoscopia, que al reducir la distancia interocular consigue que los objetos parezcan más grandes.

Tal y como nos habla Marie-Loup Souguez (1988,265) los aparatos que proporcionaban una visión en relieve fueron objetos de investigación y desarrollo. *“El físico inglés Charles Wheatstone (1802-1875), fue el primero en idear un aparato para proporcionar la visión en relieve. Era el estereóscopo, que presentó en Londres en 1838. El aparato permitía la visión correspondiente a los 65mm de distancia que hay entre los ojos. (...) A Sir David Brewster (1781-1868), físico escocés e inventor del caleidoscopio, se debe el propósito de obtener imágenes estereoscópicas por medio de la fotografía. Sus primeros intentos en este campo datan de 1844, cinco después de la divulgación daguerrotipo. Brewster, que estaba relacionado con Talbot, Adamson y D.O. Hill, pudo adaptar sus trabajos a la incipiente técnica fotográfica”.*

Ahora bien, esto es a grandes rasgos el planteamiento fisiológico en que se basa la estereografía, pero hay más. Es interesante conocer una serie de mecanismos intuitivos de la visión que proporcionan información tridimensional. Por ejemplo, pensemos en la distribución de las luces y las sombras. Estas, colocadas estratégicamente pueden crear ilusión de volumen.

Siempre que nos planteamos hablar de volumen, hablamos de luz porque gracias a esta se generan sombras, que son las encargadas de darnos esa sensación tridimensional, junto con el contraste que aporta mucha información de volumen.

Otra manera de ver en 3D es cuando un objeto se encuentra en superposición a otro, es decir, el objeto más cercano (delante) cubre al más lejano (que se encuentra detrás). Esta es la razón por la cual nuestro cerebro interpreta automáticamente que un objeto que se encuentra encima de otro, y se ve perfectamente, está más cercano que el objeto que tiene detrás.

La perspectiva es también otro factor que produce sensación de profundidad. Unas líneas paralelas horizontales parecen converger en el horizonte.

Un ejemplo, si miramos al horizonte, los árboles son exactamente iguales en tamaño, pero uno está más próximo al punto de fuga, y por tanto parece más lejano. Para compensar esta contradicción de mayor distancia, pero al visualizar lo vemos del mismo tamaño, llegamos a pensar que el más lejano es de igual tamaño en la imagen porque es mayor que el árbol que se encuentra más próximo.

Hemos dicho anteriormente, que la estereoscopia se basa en la percepción tridimensional creaba, en esencia, por nuestro cerebro gracias a que cada ojo recoge una información diferente de una misma realidad.

Existen muchas técnicas para lograr hacer cada imagen al ojo que le corresponde. En la creación de estas sensaciones espaciales intervienen aspectos tanto de la visión monocular como de la visión binocular. Estas características son potenciadas artificialmente para conseguir “recrear” la denominada tercera dimensión.

Existen tres técnicas principales que permiten simular el efecto estereoscópico (3D):

Método anaglifo: Los anaglifos son estereofotografías tomadas o tratadas con filtros de distintos colores sobrepuestas en una sola imagen. *“... el procedimiento de Louis Ducos du Hauron fue patentado en 1891 con el nombre de “anaglyphe”; consiste en la reproducción conjunta de dos imágenes, con el decalage correspondiente a la distancia de visión binocular, cada una en un color complementario (en general, rojo y verde). El relieve se consigue al mirar la doble imagen con gafas provistas de cristales, cada uno de un color”*

Se observan por medio de gafas llamadas anaglifo, tienen un filtro de diferente color para cada ojo. La misión de estos filtros es hacer llegar a cada ojo únicamente la imagen que le corresponde. Así se consigue “filtrar” las imágenes, y visualizar el efecto deseado; necesario para que el cerebro pueda interpretar tridimensionalidad ya que tenemos una imagen diferente en cada ojo.

Sistema cromatek: El sistema cromatek utiliza lo que se conoce como rejilla de difracción. La rejilla de difracción funciona de manera semejante a un prisma de cristal: la luz que la atraviesa se descompone en colores que cambian de angulación según su tonalidad ya que ésta está asociada a su frecuencia y por tanto a su longitud de onda.

Éste cambio de ángulo que cada color sufre al ser difractado, incide en el ojo y hace que los objetos parezcan tener una profundidad distinta según su color. El inconveniente es que para que la desviación del ángulo, al difractarse, sea notoria respecto a la luz directa que llega al otro ojo, las imágenes tienen que tener colores intensos; por lo que el rango cromático que podemos utilizar queda limitado.

Efecto pulfritch: El sistema pulfritch está basado en un dato fisiológico respecto al cerebro, y dice que éste tarda un poco más en procesar las imágenes oscuras que las claras. Así, si se pone un filtro oscuro en un solo ojo y se observa un objeto en movimiento, el cerebro tardará más tiempo en procesar las imágenes procedentes de este ojo. Por lo que si la escena que observamos está en continuo movimiento lateral, la imagen del ojo con filtro, parecerá estar en una posición o ángulo distinto con respecto al observado directamente sin filtro, que tendrá la imagen procesada instantes antes.

La gran ventaja de esta técnica es que las imágenes pueden verse de manera normal si no se utilizan los filtros; pero tiene un inconveniente, y es que requiere que todo el tiempo exista movimiento lateral y en el mismo sentido. Si no, no se percibirá el retraso interpretativo por parte del cerebro, del ojo filtrado respecto al ojo directo.

2.10. CONCEPTOS GENERALES DE RETÓRICA

Dentro de las diferentes líneas de investigación, la retórica es una ciencia que nos servirá para explicar el aspecto narrativo de nuestros trabajos audiovisuales.

Toda obra literaria utiliza diferentes formas de expresión para narrar una determinada historia o enunciado. Desde una obra narrativa, pasando por una obra pictórica hasta incluir, dentro de su análisis, obras de carácter audiovisual, cuya descripción narrativa utiliza no sólo un medio convencional, como es la palabra, sino también una serie de códigos visuales y auditivos que le permiten manifestar o expresar un contenido determinado a un público objetivo en concreto.

En este sentido, hacer una definición de retórica nos viene muy bien para poder comprender y adentrarnos mejor en su uso. Como cualquier otro concepto, existen diversas formas que intentan definirlo. En esencia, personalmente, me gustaría definir la retórica como un arte, puesto que se trata de la destreza en el uso de diferentes técnicas y formas literarias para transmitir una idea. En muchas ocasiones utilizamos la retórica para poder expresar ideas, sentimientos, conceptos, contenidos de diversa índole.

Sus antecedentes datan de la época del filósofo Gorgias de Leontinos, quien definía al lenguaje como una pequeña criatura que puede hacer magníficas cosas.

La retórica es ciertamente el arte de la elocuencia mediante el lenguaje. Una disciplina eminente y básicamente persuasiva y cuyo objetivo es alterar, sustituir, activar los elementos que se encuentran presentes en la sociedad, mediante el mensaje como parte del proceso de comunicación.

En definitiva, nos encontramos ante una herramienta poderosa de nuestro lenguaje, no sólo hablado y escrito sino también audiovisual, que enriquece y nos ayuda en nuestro papel comunicador.

Una herramienta que en el sector audiovisual viene siendo utilizada con mucha frecuencia para contar las ideas y conceptos que se quieren expresar, de allí la gran cantidad de retórica que se utiliza en las películas y en las series de televisión entre otros formatos audiovisuales.

Un buen mensaje retórico que cautiva y persuade al espectador siempre deja semilla en él y luego, a fuerza de reproducciones, pasa a formar parte de su memoria. En el caso del área audiovisual, los efectos especiales se ayudan de la retórica para expresarse.

Esta es la razón por la que cada día vemos cómo nuestras pantallas se llenan de imágenes sorprendentes, imposibles de realizar en la vida real, pero que poco a poco el espectador esta asimilando como verosímiles y dejando de ser realmente elementos de sorpresa y extrañeza.

En consecuencia, el discurso retórico y el lenguaje cinematográfico se complementan porque ambos se dirigen y refieren a la sociedad con la finalidad de persuadir al receptor mediante la información y procedimientos audiovisuales (ejemplo efectos especiales); además obedecen y son fieles a un mismo contexto social que los hace eficaces.

El primer objetivo al comunicarnos con nuestro interlocutor es realizar un acto de habla para influir en él y así hacerle pensar y actuar en nuestro provecho.

El lenguaje es fundamentalmente retórico porque siempre es acción intencionada dirigida a influir en nuestro beneficio o a favor de nuestra causa. Es social porque no se entiende el lenguaje si no es para ejercer con él influencia en nuestros conciudadanos.

Si por una parte, la retórica es el arte de la persuasión por la palabra, el cine –por su parte- es toda forma de comunicación realizada en el ejercicio de entretener a un público, con el propósito de separarlo por unos instantes de su situación real y guiarlo hacia otra situación totalmente diferente; luego el cine y su arte buscan la persuasión de unos miembros de la sociedad que son los espectadores.

Lo retórico es lenguaje y es además al mismo tiempo una fuerza del propio lenguaje, porque el lenguaje no tiene la función de reflejar la realidad como si fuera un espejo, ni servir de envoltorio a las más rigurosas formulaciones lógicas, ya que por ejemplo da vida a lo que no existe, como perros que hablan, hadas que hacen aparecer y desaparecer coches, coches que se convierten en robots gigantes; y es capaz de dar realidad hasta la nada. El lenguaje más bien está destinado a la acción, a la interacción social mediante esa tremenda fuerza que en él reside y que es capaz de arrasar y hacer añicos el usual significado de las palabras.

Toda figura retórica se compone de dos elementos fundamentales para el desarrollo de su acción. Un elemento vinculado a su forma de expresión, y otro relacionado con su forma de contenido. Partiendo de esta base, todos los discursos audiovisuales están pensados desarrollando estos dos elementos.

La retórica utiliza expresiones verbales y no verbales para dar énfasis a un sentimiento. Este énfasis viene dado por la desviación del comunicante en el uso de sus expresiones.

Esta toma consciente en la creación del producto audiovisual lleva al director de cine a cumplir claramente su objetivo, ya que elabora una línea de actuación directamente relacionada a llamar la atención del sector de la población al cual se dirige.

Hay que tener en cuenta que la retórica no es el arte del discurso que necesariamente tiene que demostrar la verdad, sino –es el arte- que se contenta con la verosimilitud (algo que está en el camino o en la cercanía de la verdad pero en modo alguno se confunde con ella)

Por tanto, el cine no tiene la obligación de enseñar a configurar mensajes verdaderos en el mismo sentido que han de serlo los informativos. Si estas son las semejanzas, retórica y cine encuentran su gran diferencia en sus fines y por tanto en los medios que emplean y en la estructura misma de los respectivos mensajes.

Al hablar de retórica nos dirigimos más hacia el objetivo de fabricar el discurso retórico que trata de convencer a un auditorio. Mientras que el cine aspira a transportar al espectador a una realidad diferente a la suya. Gorgias de Leontinos decía que la realidad no la conocemos ni la comunicamos tal cual es, ya que lo que realmente conocemos son las palabras con las que nos referimos a ella.

En un lenguaje cinematográfico se encuentran más argumentos psicológicos y estéticos que mensajes lógicos o discursivos. Ambas disciplinas (retórica y cine) buscan, en efecto, construir mensajes en los que predominen argumentos que provoquen reacciones emocionales resultantes de la interacción de impulsos afectivos y presiones sociales, incluyendo el argumento emocional de la belleza del propio mensaje.

Concretamente, el lenguaje retórico cinematográfico es un lenguaje que instiga al espectador a crear un sentimiento o acción determinada mientras está viendo una película.

En un discurso retórico lo importante es ganar, lo más pronto posible, la voluntad del interlocutor, pero en el caso del mensaje cinematográfico lo realmente relevante es el efecto latente o subyacente de la comunicación que, almacena a largo plazo el espectador, y termina por convertirse en un barómetro de conducta.

Para clasificar y –de igual modo– clarificar el trabajo dentro del campo de la retórica, existen innumerables clasificaciones de acuerdo a los criterios del autor. A pesar de ello todos aúnan esfuerzos al momento de definir globalmente qué campos se desarrollan dentro de la retórica. En la mayoría de libros que podemos encontrar sobre Retórica, hallamos una división general entre tropos y figuras al momento de trabajar en esta materia.

En la perspectiva de los tratadistas de retórica, los tropos y figuras se corresponden con significantes, significados o signos no habituales es decir diferentes a sus homólogos en la lengua ordinaria. Según la oratoria y la poética, el tropo es una licencia que anula esta norma. Consiste en el uso de una palabra inapropiada para designar un concepto.

Mientras que las figuras, frente a los tropos, están constituidas por vocablos utilizados en acepciones apropiadas de acuerdo con la lengua común. Partiendo de este breve concepto os propongo la siguiente clasificación de tropos y figuras retóricas que me ayudarán para el análisis posterior de los fragmentos de películas que he elegido.

He elaborado esta clasificación en base a documentos retóricos, y he extraído de ellos, aquellas figuras y tropos susceptibles a ser analizados en el cine, dejando de lado aquellos tropos y figuras que he considerado que no servirían para este análisis. Con esto quiero decir,

que existen muchas clasificaciones de tropos y figuras con muchos más elementos que los expuestos a continuación.

TROPOS:

METÁFORA, ALEGORÍA, HIPÉRBOLE, METONIMIA, ANTONOMASIA, ENFASIS, IRONÍA Y SARCASMO.

FIGURAS:

FIGURAS DE DICCIÓN:

FIGURAS de Metaplasmo: Sinalefa, Metátesis.

FIGURAS de repetición: Anáfora, Epífora, Epanadiplosis:

FIGURAS de omisión: Asíndeton, Elipsis, Silepsis, Reticencia o Aposiopesis

FIGURAS de posición: Hipérbaton.

FIGURAS DE PENSAMIENTO:

FIGURAS de amplificación: Expolito, Digresión, Paréntesis.

FIGURAS de acumulación: Enumeración

FIGURAS lógicas: Antítesis, Cohabitación, Paradoja.

FIGURAS de definición: Definitio, Prosopografía Etopeya, Pragmatografía, Topografía, Cronografía, Evidentia o Demonstratio

FIGURAS oblicuas: Perífrasis o circunloquio

FIGURAS de ficción: Personificación o prosopopeya

Todas estas figuras retóricas están inmersas en los comportamientos sociales que son en lo que se basan. Se intenta modificar los factores cognitivos del receptor y las motivaciones de su conducta. Para ello hay que conocer tres aspectos fundamentales de la conducta que se han de modificar en los receptores: su aspecto cognitivo, afectivo y volitivo; es decir como piensan sobre nuestro mensaje, como lo valoran emocionalmente y como están dispuestos actuar en consonancia a él.

Antes de comenzar a describir de lleno las diferentes figuras que os he facilitado, no debemos olvidar que el cine tiene como pilar fundamental el entretenimiento del espectador que le permite abstraerse por unos instantes de su realidad y transportarlo hacia situaciones reales o no, que provocan en él ciertas reacciones.

2.10.1. Figuras retóricas y su aplicación en el relato cinematográfico.

En la sección anterior he definido el concepto de retórica y os he realizado una pequeña clasificación de las figuras retóricas con las cuales voy a trabajar esta investigación. El objetivo de este espacio es explicar en que consiste cada una de estas figuras dentro de la clasificación anteriormente propuesta.

La clasificación anteriormente propuesta está basada en diversos textos retóricos que recopilan casi las mismas divisiones salvo unos pequeños matices de orden. He incluido todos aquellos tropos y figuras que servirán directamente en el análisis fílmico.

Una vez expuestos los conceptos de tropos y figuras comenzaremos a desmenuzar esa clasificación. Dentro de los tropos encontramos las siguientes herramientas de análisis:

Considerada un tropo por semejanza en el ámbito de la palabra, la metáfora trata de la sustitución de una palabra apropiada por otra inapropiada en virtud de una relación de similitud entre sus correspondientes conceptos. (en resumen: una sustitución de conceptos). Hay quienes la consideran como la identificación de un término real con una imagen; este término real puede aparecer expresado o no.

Pero veamos una definición más teórica que podemos encontrar en el libro “Manual de retórica española” según Azaustre, Antonio y Casas, Juan (2007, 83) (...) *“Tropo por semejanza que se manifiesta en el ámbito de la palabra (...) sustitución de un vocablo apropiado por otro inapropiado en virtud de una relación de similitud entre sus correspondientes conceptos”* (...)

Para el cine, la metáfora ha sido y es una herramienta muy recurrente dentro de su lenguaje. Son muchos los ejemplos que podemos plantear de la metáfora aplicada al cine –nos limitaremos hablar de unos ejemplos.

En la película *La fuente de vida* (2006), del director Darren Aronofsky, se plantea una metáfora: la historia de los conquistadores enviados por la reina Isabel de España. La metáfora de los conquistadores concluye con el hallazgo del mismo árbol de la vida, el motivo común a las tres representaciones. El héroe bebe de su jugo y muere cuando de su propio cuerpo ha crecido vida vegetal.

Otro ejemplo de metáfora en el cine es la película de Steven Spielberg, *Inteligencia Artificial* (2001), que sintetiza la historia de la conciencia individual. Caterina va in città de Paolo Virzì, es una metáfora del pueblo italiano, representado por una chica de provincia recién llegada a Roma, que inicia una amistad con la hija de un importante escritor de izquierdas y su rival en la escuela, la hija de un ministro de Berlusconi. Estos son algunos de los ejemplos donde podemos encontrar como el uso de la metáfora ha sido llevado al lenguaje fílmico.

La alegoría es otro tropo por semejanza que, a diferencia de la metáfora, no se presenta en una palabra, sino en un conjunto de palabras. Si la metáfora implica un sólo acto analógico, la alegoría requiere dos o más procesos de este tipo, enmarcados en una misma analogía básica. La alegoría, dicho de otro modo, es una metáfora continuada.

También aquí tenemos la oportunidad de contar con una definición más teórica de alegoría según Albaladejo, Tomás (1991, 153) (...) *“La alegoría es una construcción de base metafórica que se extiende en el texto a lo largo de su totalidad o de una sección amplia del mismo, estableciéndose un sentido directo, que es el que aparece y un sentido global figurado.”*(...)

La alegoría es un recurso estilístico muy usado en la Edad Media y el Barroco que consiste en representar en forma humana o como objeto una idea abstracta. Por ejemplo, una mujer ciega con una balanza es alegoría de la justicia y un esqueleto provisto de guadaña es alegoría de la muerte.

En las películas muchas veces vamos a encontrar símbolos emblemáticos que poseen un significado propio, sobre todo en aquellos filmes donde se crea toda una cultura, diferente al mundo en que vivimos. Aparecen objetos que tan sólo con su presencia tienen una influencia directa en el espectador, una vez que este los ha asimilado.

En la película *La fuente de vida* (2006), del director Darren Aronofsky, también podemos encontrar un ejemplo de alegoría. Se trata de la historia del que habita en el huevo cósmico junto al árbol de la vida, según el mito adánico. La representación del hombre en el cosmos y junto al árbol de la vida es la alegoría que expresa el amor y el miedo a perder lo amado.

Si la persona amada muere y quieres vencer el miedo y el sufrimiento por dicha pérdida, la única vía es la trascendencia, un estado del ser que queda expresado de forma manierista y tópica en la imagen del buda que asciende más allá del huevo cósmico, lo cual da pie a una nueva vida en la que no existe el miedo a la muerte y el amor se eterniza en el recuerdo.

Otra película que por antonomasia lleva cargada una alegoría es *2001, odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick, con su magistral alegoría en base a una formulación sobre el destino humano a escala cósmica.

Un tropo por exageración es la hipérbole, que parte de un concepto real para magnificarlo o minimizarlo a través de su sustitución por otra idea semejante, cuya comparación con el primer término resulta desproporcionada.

En este caso, nos encontramos con que para algunos autores, este tipo de tropo pertenece a la figura de pensamiento por su contenido, simplemente lo menciono porque lo vais a poder ver en ambas definiciones.

Defensores de este tropo como figura de pensamiento son Azaustre, Antonio y Casas, Juan (2007, 148) quienes afirman en su libro "Manual de la retórica española" (...) "*Tropo por exageración, que parte de un concepto real para magnificarlo o minimizarlo a través de su sustitución por otra idea semejante, cuya equiparación con el primer término resulta, empero, desproporcionada.*"(...)

Se cual sea su ubicación dentro de las clasificaciones en lo que sí tenemos que estar de acuerdo es que es una exageración desmesurada. En muchos efectos especiales encontraremos este tropo muy definido.

En películas cómicas de acción solemos encontrar mucho este tipo de recurso. Esto sucede porque las películas cómicas exageran sus efectos para lograr capturar la atención del espectador en la historia que se está contando.

Ejemplos de hipérbole podemos contar con muchos, desde golpes que hacen que el personaje salga disparado muchas millas, hasta la magnificencia de una explosión que repercute en un área mucho más grande a lo esperada. Este tipo de figura crea la sensación de grandeza y revela la importancia de la acción o del personaje.

Este último ejemplo lo vamos a encontrar ilustrado en una escena del *El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo* (2001), cuando Sauron es vencido y el anillo capturado por las fuerzas que combatieron contra este Señor de lo oscuro. (Como se le denomina en la película) Otros ejemplos de películas donde encontramos hipérboles son *El profesor chiflado* (1996) o *Inspector Gadget* (1999)

Hablamos de metonimia como la relación de secuencialidad existente entre dos conceptos que permite el intercambio de sus definiciones. Así, al decir: "Quiero un vaso de vino", podemos también expresar ese mismo deseo diciendo (merced a la metonimia) "Quiero un vino", en este caso el tropo actúa sustituyendo el conjunto (vaso de vino) por su contenido (vino). Otra posibilidad es la sustitución de la causa por el efecto, o al revés. Una tercera modalidad de metonimia consiste en sustituir un símbolo por la idea simbolizada. Un ejemplo de ello lo tenemos diciendo: Abrazó la cruz por "Abrazó el cristianismo".

Si queremos una definición más teórica, veamos que nos dice: Albaladejo, Tomás (1991, 151) (...) "*La metonimia es un tropo por el que un término es sustituido por otro con el que mantiene una relación de contigüidad, que puede ser de causa efecto, de continente a contenido, de*

materia a objeto, etc. Es un metasemema de supresión-adición consistente en la sustitución de un elemento léxico por otro con el que se relaciona por combinación.” (...)

En el cine se podría decir que la metonimia esta siempre presente a través del montaje de las secuencias que hacen posible la relación de contigüidad de la cual se habla al momento de definir la metonimia. Pues no es sólo eso.

Al hablar de secuencialidad o contigüidad existente entre dos conceptos podemos ilustrar este concepto retórico en secuencias cinematográficas. *Minority Report* (2002) es de aquellas películas que podemos utilizar como ejemplo.

Esta película se basa en las predicciones unos seres que se encuentran ocultos y a resguardo en la sede central de la entidad de defensa del ciudadano. Estos seres hacen unas predicciones que ayudan a evitar crímenes en potencia y en consecuencia, muertes. La metonimia esta presente en las secuencias en las cuales estos seres comienzan a adivinar los hechos que van a suceder en un futuro.

Son secuencias que tienen un procedimiento, por lo cual no es necesario mostrar toda la secuencia completa, con tan sólo ver la sala y las acciones de los seres juntos con el resultado de las bolas que salen como consecuencia de esa predicción, el espectador entiende que estamos ante un nuevo caso de asesinato que se va a evitar.

Tropo por sustitución: Antonomasia. Se refiere a la sustitución de un nombre propio por un nombre común o, en general, un apelativo que designa una cualidad especialmente característica del sujeto en cuestión. Por ejemplo en la película *Matrix* (1999), al protagonista de la misma se llama Neo, pero dadas las características y poderes supremos que tiene todos lo llaman: el heredero.

En Retórica, hablamos de énfasis como la técnica que permite emplear una palabra o expresión en un sentido más restringido y preciso del que habitualmente tiene en la lengua ordinaria. Un ejemplo de ello es la siguiente oración: “Es todo un hombre” no designa al ser humano varón, sino el conjunto de cualidades propias de la hombría. Con las películas pasa lo mismo.

Los mejores ejemplos en los que podemos encontrar este tipo de tropo en películas son aquellas producciones que evocan grandes acontecimientos históricos como por ejemplo *Cleopatra* (1963), con grandes escenarios que enfatizan el poder de este personaje y marcan la importancia que tuvo en aquella época.

La ironía es otro tipo de tropo que funciona en base a la expresión de un pensamiento a través de un enunciado de sentido literalmente diferente o incluso opuesto a lo que en el fondo se piensa y se pretende decir. De manera tácita, el contexto aporta las claves necesarias para la correcta interpretación de este discurso.

Dentro de una definición teórica de ironía podemos encontrar que según Albaladejo, Tomás (1991, 147) (...) *“Ironía. Figura de supresión-adición. Consiste en presentar una expresión cuyo significado es contrario al que realmente tiene, si bien a partir del contexto e incluso del contexto del receptor puede reconstruir el significante que el productor desea que se entienda”* (...)

El sugerir o afirmar algo contrario de lo que se piensa o siente es una de las características de las películas cómicas de acción como *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (2003). Este es un tropo que encontraremos con mucha facilidad pues se trata de divertir al espectador con situaciones totalmente diferentes a una acción coherente. La contrariedad entre las acciones de los personajes con las situaciones que se les plantea, son el núcleo del argumento de este tipo de historias.

Toda la información sobre retórica que os he facilitado hasta el momento, ha abarcado sólo el área de tropos que vamos a utilizar para nuestro análisis. A continuación, os voy a definir las figuras retóricas que mejor se adecuan a un análisis fílmico.

Siguiendo los criterios de la retórica clásica, las figuras se dividen en dos grupos: figuras de dicción frente a las figuras de pensamiento. Este planteamiento he preferido conservarlo porque creo que es ilustrativo y no genera confusión.

FIGURAS DE DICCIÓN:

Son procedimientos que trabajan directamente con el significante, pero que de la misma forma, afectan al significado. Estas figuras se equiparan a menudo a las figuras de significante, es decir, a aquellas que afectan a la forma de las palabras. No todas las figuras de dicción son figuras de significante. Dentro de estas figuras debemos considerar la siguiente clasificación: Figuras de Metaplasmo, Repetición, Omisión, Posición.

FIGURAS DE METAPLASMO:

Estos recursos constituyen licencias oratorias que permiten la utilización de barbarismos, formas léxicas incorrectas en la gramática ordinaria. De todas las figuras que hay recojo las siguientes:

A la fusión de las vocales, final e inicial, de dos palabras contiguas que, en el cómputo silábico poético, se consideran como integrantes de una misma sílaba, se le conoce como sinalefa.

Esta misma definición retórica la podemos trasladar al filme y encontramos con la película *Matrix* (1999). Aquí se ilustra bastante bien la sinalefa, ya que cada una de las acciones realizadas en estas películas forman parte de un todo que se va enlazando poco a poco.

En esta película la sinalefa se produce cada vez que Neo o Trinity o algún miembro del grupo huye de los enemigos y se encuentra acorralado. En este punto finaliza su actuación porque se encierran en una cabina de teléfono y no tienen más escapatoria que el enlace con su mundo a través de esta vía, lo cual constituye la escena inicial, puesto que dejan el escenario de huida y pasan a *Matrix*. En un contexto claro donde la escena final esta contigua a la escena inicial de otro mundo.

Metátesis es la transposición del orden de los fonemas de un vocablo. Una vez más la película *Matrix* (1999) nos ayuda a ilustrar este tipo de figura retórica. Si se ha visto la película en sus primeras escenas aparece un juego de letras y combinaciones numéricas que intercambian su orden de lectura y dependiendo de ello se llega a una clave.

FIGURAS DE REPETICIÓN:

Consisten en el uso de un elemento verbal que ya había sido empleado en el discurso. Este elemento puede pertenecer a otras frases u oraciones expuestas anteriormente. La idea de repetición debe entenderse en un sentido flexible. El elemento repetido sufre a menudo ligeros cambios en sus sucesivas apariciones, por consiguiente, la igualdad que cabría esperar de la reiteración de elementos idénticos pasa a ser muchas veces semejanza.

Repetición de una palabra o grupo de palabras a comienzo de verso o frase se llama Anáfora. Según Azaustre, Antonio y Casas, Juan (2007,97) en su libro “Manual de la retórica española” (...) “*Anáfora. Repetición de una palabra o grupo de palabras a comienzo de verso o frase (...)*”

En las películas este recurso se observa muchas veces al inicio cuando un mismo plano se repite varias veces pero con diferente desencadenante.

Cuando la repetición de una o varias palabras al final de verso o frase, se trata de epifora. Según Albaladejo, Tomás (1991, 143) (...) “*Epifora. Es la repetición de elementos, en contacto o a distancia, en el final de un grupo sintáctico o métrico (...)*”

Su referente cinematográfico son las películas donde se muestran acciones repetidas al final de las secuencias o de la película con la intención de remarcar esas acciones.

FIGURAS DE OMISIÓN:

Consisten en la supresión de un elemento lingüístico necesario para la configuración del texto. Asíndeton consiste en la marcada ausencia de conjunción coordinante al comienzo de varias frases o de los miembros e incisos de la enumeración. Los tratadistas de retórica suelen coincidir en que esta acusada falta de conjunción otorga un carácter cortado, abrupto, al fluir oracional y ello contribuye a lograr una gran fuerza expresiva.

Este mismo recurso llevado al cine lo podemos observar en muchísimas películas, puesto que su homólogo en la gran pantalla sería el recurso del corte. Todas las películas de acción que llevan cortes, lo hacen justamente para manifestar esa agresividad y rapidez de la cual hablamos al definir la figura de Asíndeton. Películas como: *Speed* (1994), *Blade Runner* (1982), *Spider man* (2002) y un gran etcétera pueden incrementar la lista.

Hablamos de elipsis en la supresión de uno o varios vocablos, necesarios de acuerdo con las normas gramaticales de la lengua, pero retóricamente prescindibles. Según Azaustre, Antonio y Casas, (2007, 106) en su libro "Manual de retórica española" (...) "*Supresión de uno o varios vocablos, necesarios de acuerdo con la ortodoxia gramatical de la lengua, pero retóricamente prescindibles; el conocimiento del sistema lingüístico permite la reconstrucción de los elementos elididos: (...)*"

En las películas es una forma narrativa que nos permite facilitar al espectador toda la información necesaria sobre un acontecimiento determinado sin mostrar todas las escenas en las que se ve inmerso ese personajes.

La elipsis lo que trata es de acortar el tiempo de narración sin afectar al significado del mensaje del lenguaje cinematográfico utilizado en ese momento. De esta manera, podemos hacer que una situación que en la vida real puede suceder en años, gracias a la magia del cine, dure tan sólo un par de minutos. Recordar que la elipsis más afamada de la historia del cine y la que más tiempo cubre es la realizada por Stanley Kubrick en la película *2001, Una odisea en el espacio* (1968).

En la película soviética *Acorazado Potenkin* (1925), la figura de los leones es repetida en diferentes ocasiones, teniendo una connotación distinta en cada situación. Esto hace referencia a la figura de la silepsis que consiste en el uso de un término en dos acepciones simultáneas, generalmente una recta y otra figurada en el mismo contexto.

RETICENCIA O APOSIOPESIS: Consiste en la interrupción abrupta de un discurso. Para Albaladejo, Tomás (1991, 142) la reticencia o aposiopesis es (...) "*Figura por supresión. Es la omisión de uno o varios elementos que se espera que aparezcan a continuación de lo*

expresado o que se presuponen. Se trata de una omisión que se realiza bruscamente, con la consiguiente ruptura de la continuidad sintáctica (...)

Este planteamiento es muy utilizado también. Donde lo podemos observar claramente es cuando un personaje despierta de un sueño de forma imprevista, su mensaje y estado de acción es cambiado de forma inesperada.

FIGURAS DE POSICIÓN:

Entran aquí todos aquellos procedimientos que se basan en la alteración del orden usual en que construimos una oración. Para algunos autores, este concepto engloba todas las técnicas incluidas en este apartado; así, en sentido amplio, el hipérbaton designa cualquier alteración de la sintaxis normal de una secuencia.

Es importante tener una definición más teórica por eso nos apoyamos en las palabras de Azaustre, Antonio y Casas, Juan (2007, 109) de su “Manual de retórica española” que dice lo siguiente (...) *“Hipérbaton. Para algunos autores, este concepto engloba todas las técnicas incluidas en este apartado; así, en sentido amplio, el hipérbaton designa cualquier alteración de la sintaxis normal de una secuencia. Sin embargo, en su acepción restringida –que nosotros seguiremos –, el hipérbaton consiste en la intercalación de elementos entre dos unidades (...)*”

Para el cine la variación en el orden de relatar los acontecimientos es muy cambiante. Existen diferentes técnicas de narración cinematográfica que ilustran muy bien el hipérbaton. Se producen alteración en la narración normal, desde contar la historia empezando por el final y acabando en el principio, empezando con acontecimientos futuros y acabando con los actuales, a través del uso del flashback y flashforward.

FIGURAS DE PENSAMIENTO:

Conjunto de procedimientos cuyo valor expresivo se fundamenta primariamente en los significados de las palabras. Frente a las figuras de dicción, las figuras de pensamiento no desaparecen al ser sometidas a un proceso de traducción.

FIGURAS DE AMPLIFICACIÓN:

En un sentido estricto, no exige su desarrollo más extenso de la idea, sino simplemente, su realce, que puede conseguirse mediante otros procedimientos, un ejemplo de ello es el cambio en el tono de voz al momento en que expresamos la idea que queremos destacar. Sin embargo, en la práctica, desde la época medieval se interpretó generalmente la amplificación como alargamiento de contenidos.

Al amplificar una idea desarrollando su exposición de forma extensa estamos hablando de expolito. Este desarrollo puede concretarse en varias vías: a través de repetir la idea, al acompañarla de argumentos que la corroboran, o finalmente, al dividirla en aspectos parciales que son enumerados detalladamente.

Uno de los ejemplos que tengo para ilustrar esta figura es la película que voy a utilizar para mi análisis. En *El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo (2001)*, su parte introductoria es un claro ejemplo de expolito puesto que nos amplía la información de la historia a través de argumentos que corroboran la existencia de la misma.

Mediante este procedimiento, en lugar de continuar tratando la materia central del discurso, el orador o poeta se ocupa de un asunto secundario, sugerido por el pensamiento principal. Esto es lo que conocemos como digresión.

En el cine lo vemos mucho porque así es como se cuentan las historias. Podemos decir que todas las historias cinematográficas cuentan con esta figura dentro de sus argumentos.

Paréntesis es un correlato del hipérbaton en sentido estricto en el dominio del contenido, el paréntesis consiste en la inserción de una idea, diferente pero lógicamente emparentada, en mitad de otro pensamiento, el cual resulta de este modo interrumpido y matizado antes de su culminación.

Esto lo vemos mucho cuando en el guión de una película existe una conversación entre dos personajes y mientras que uno de ellos va hablando el otro va pensando e imaginándose cosas relacionadas con los argumentos que se están manifestando. Sobre todo en caso de misterio o en los cuales se está investigando algún crimen. Un ejemplo de ello es la película *Laura (1944)*, de Otto Preminger.

FIGURAS DE ACUMULACIÓN:

Más que el desarrollo de una idea principal, estos procedimientos implican la suma de elementos semejantes.

Enumeración es la suma o acumulación de estructuras gramaticales mediante coordinación. Este enlace coordinado puede manifestarse textualmente mediante conjunciones. Los miembros de la enumeración suelen designar realidades diferentes. Un ejemplo claro de esto es la película *Alta Fidelidad (2000)*, donde se enumeran cada cierto tiempo una serie de listas tanto de discos, gustos, etc.

FIGURAS LÓGICA:

Conjunto de procedimientos que gira en torno a los vínculos lógicos de las ideas en el dominio del discurso, en especial alrededor de la relación de antinomia o contradicción.

La oposición de ideas, oposición que, lingüísticamente, puede manifestarse entre palabras aisladas, frases u oraciones se define como antítesis. Al hablar de antítesis se habla también de contraste, cuando dos palabras, conceptos, ideas u oraciones mutuamente contradictorias son contrapuestas, de este modo la contraposición o la contradicción se realiza. Con una antítesis se puede conseguir una refutación. Una antítesis es generalmente encabezada con la palabra "pero", cuando hablamos de dicción.

Toda esta definición llevada a términos audiovisuales, y más aún, aplicada a la cinematografía nos hace hablar de escenas en las que se muestran a personajes opuestos –el lado bueno y el lado malo- que durante la narración se enfrentan en acciones claramente visibles o no, además de situaciones en las cuales cada una refleja su esencia.

La figura de cohabitación consiste en la convivencia natural de contrarios dentro de un mismo sujeto, y resulta muy útil para reflejar las contradicciones del individuo en las esferas amorosa y moral.

Esta es la típica figura retórica que se utiliza en los filmes cuando un personaje tiene doble conciencia, por ejemplo. La cohabitación se puede dar en diferentes referentes pero la doble conciencia es bastante ilustrativo porque hace que el individuo actúe de forma distinta dependiendo del conciente que lo cautiva en ese momento.

La paradoja es una figura de adición a partir de la cual surge oposición semántica. Consiste en la unión de construcciones semánticas que son incompatibles aparentemente, pero de sentido coherente.

Tenemos como ejemplos cinematográficos las siguientes películas: *La máquina del tiempo* (1960) de George Pal, *Volver al futuro I* (1985), *Volver al futuro II* (1989) y *Volver al futuro III* (1990) de Robert Zemeckis, *Atrapado en el tiempo* (1992) de Harold Ramis, *12 Monos* (1995) de Terry Gilliam, entre otros.

FIGURAS DE DEFINICIÓN:

Pretende plasmar verbalmente la esencia o apariencia de los sujetos, objetos y conceptos que integran su obra. Desde otra perspectiva, estas figuras de contenido suelen desarrollarse formalmente en molde de enumeración. Entre ellas tenemos:

La relación de las características esenciales de un concepto es definido como Definitio. Es una descripción. Instrumento común dentro de la narración cinematográfica sobre todo para presentar a los personajes y situaciones. Veremos que existen diferentes maneras de emplear este recurso, y veremos como el etalonaje y los efectos especiales ayudan enormemente a este desarrollo.

Prosopografía es la descripción del aspecto externo de una persona o animal. Lo mismo que el recurso anterior. Son descripciones necesarias en la narrativa cinematográfica para poder facilitar mayor información al espectador de modo tal que este entienda perfectamente el argumento que se le muestra.

Etopeya hace referencia a la descripción del carácter y costumbres de una persona. En *El Señor de los anillos. La Comunidad (2001)*, tiene una escena llamada La Comunidad, donde se hace una etopeya de la vida en ese poblado. Pasaremos a describir por menores en el capítulo correspondiente.

Pragmatografía (descripción de objetos), Topografía (descripción de lugares) y Cronografía (descripción de tiempos) forman parte de la narrativa audiovisual para poder presentar la historia que se quiere contar. Sin ellas no habría una base descriptiva que nos permita armar el argumento deseado.

Evidentia o Demonstratio: Consiste en la presentación viva y detallada de una realidad, poniéndola ante los ojos del lector. Los relatos y secuencias de la película "*La lista de Schindler*", pueden constituir un claro ejemplo de esta figura.

FIGURAS DE FICCIÓN:

En virtud de este conjunto de procedimientos, el orador o poeta, convencionalmente, tiene la potestad de presentar como reales situaciones imaginarias.

La característica de muchas de las películas de animación, y dibujos animados que dan vida a personajes inertes o animales para que se conviertan en el entretenimiento de grandes y chicos es lo que conocemos como personificación o figura retórica de prosopopeya.

Toda esta información acerca de tropos y figuras retóricas que he mencionado servirán de base teórica para el análisis de las diferentes escenas en las películas elegidas a lo largo de esta investigación.

La idea de esta descripción teórica de figuras retóricas fue, realizar una selección de aquellas que podemos trasladar al texto fílmico y con ello conseguir un análisis fílmico también desde el punto retórico.

Uno de los mayores dones que tiene el ser humano es la capacidad de creación. Esta capacidad viene innata, transmitida por los genes de una generación a otra. Al hablar de creatividad, hablamos de los tres grandes sentidos del concepto.

El acto de inventar una cosa nueva. Un ejemplo de ello puede ser la invención de la técnica de efectos especiales que captura el movimiento: “motion capture”, gracias a la cual los movimientos del actor son capturados por el ordenador y volcados a un programa de animación que representa la figura del personaje en la película.

Creatividad como capacidad para encontrar soluciones originales. Esto lo vemos muy a menudo cuando trabajamos en etalonaje y efectos especiales, porque muchas de las ideas del director de la película, conllevan un problema al momento de realizar la puesta en escena, problema que debe ser solucionado por el equipo de operadores de postproducción. Buscando y encontrando la mejor salida para que el plano deseado sea realidad.

Y un tercer sentido, podría ser la voluntad de modificar o transformar. En nuestro campo de trabajo. Al momento de realizar un efecto especial en postproducción buscamos modificar la vía convencional para modificarla o transformarla en otra mucho más espectacular.

Bajo estos tres sentidos, se podría elaborar una definición de creatividad pero hay muchos conceptos y puntos de vista que hacen –de elaborar un concepto de creatividad- una tarea más ardua. Así, en psicología, por ejemplo, el pensamiento divergente es una actividad contenida en otra función del intelecto humano llamada imaginación, realizando algo nuevo desde cero, o lo mismo, de una manera distinta.

Esto es, lo que en el área de efectos especiales y etalonaje, hacemos diariamente. Creamos personajes desde cero bajo ciertas directrices, y sobre todo, la creatividad es más palpable al momento de estar en la sala de postproducción y aplicar una serie de efectos para poder desarrollar un determinado plano.

Existe además de una definición psicológica, una teoría psicoanalítica que dice que la creatividad se da cuando se establecen nuevos significados y no buscando respuestas correctas. Establecen que hay fuerzas que operan sobre el sujeto y facilitan u obstaculizan la actividad creativa: fuerzas de la sociedad, fuerzas del raciocinio, fuerzas asociadas a los instintos básicos del hombre.

Toda esta teoría psicoanalítica, nos sirve para comprobar que el pensamiento creador en los efectos especiales y etalonaje gira en base a una causas influidas por los creadores de la película, y demás trabajadores allegados, que son los encargados de establecer las primeras directrices, sobre las cuales trabajan los operadores de efectos especiales y etalonaje.

Todo este conglomerado de frases a cerca de la creatividad nos hace reflexionar a cerca de una personalidad creativa en el ámbito de los efectos especiales y etalonaje. Existen una serie de estudios en los que se compara a individuos creativos, seleccionados en base a sus logros en los efectos especiales, con sus colegas menos creativos. La diferencia entre los altamente creativos y los relativamente no creativos, no reside en la inteligencia tal como ésta se mide en los test de inteligencia. El individuo creativo puede, no obstante, diferenciarse de los demás en cuanto a los rasgos de su personalidad.

Muchos de los creativos en efectos especiales y etalonaje pueden ser personas introvertidas, con necesidad de largos periodos de soledad, entre otras cosas.

Eso sí, son enormemente intuitivos, y están más interesados por el significado abstracto del mundo exterior que por su percepción sensitiva. Parecen ser personas liberadas de prejuicios y convencionalismos, y no les interesa lo que los demás piensen sobre ellos, además tienen especial preferencia por las acciones que impliquen complejidad.

En el trabajo de efectos especiales y etalonaje, los creativos tienen como características comunes: la confianza en sí mismos, alta capacidad de asociación, fineza de percepción, capacidad intuitiva, imaginación, curiosidad intelectual, soltura y libertad, entusiasmo, y tenacidad. Estos calificativos son los que ayudan a enfrentar cada día los problemas de creación de efectos especiales, y llegar a soluciones satisfactorias que impactan al espectador.

Una de las características más empleada es la capacidad de asociación que permite ayudarse de efectos realizados en el pasado y darle un giro para lo que se quiere conseguir en el presente.

Un trabajo en efectos especiales y etalonaje implica una cuota de creatividad lo suficientemente alta como para poder hacer realidad, seres y acciones que en la vida real no son posibles de crear. Es una profesión altamente creativa al momento de resolver el camino que dirige hacia elaboración, satisfactoria, de un plano con efectos.

De hecho, durante el proceso creativo del efecto se puede utilizar diferentes técnicas de creatividad. Una de ellas, por ejemplo, es la tormenta de ideas o brainstorming que se realizaron para la creación de efectos especiales en la película "Harry Potter y la piedra filosofal". Aquí se reunió el equipo de efectos especiales para elaborar cada uno de los efectos

requeridos en los diferentes planos de la película. En muchos casos las soluciones operaciones eran muy claras, pero en otros había divergencia de opiniones, con lo cual se tomó el mejor procedimiento al final de la tormenta de ideas que produjo esa reunión.

El plano en cuestión explicaba la puesta en escena del ajedrez mágico, y la importancia de reproducir las piezas a escala real o directamente crearlas por ordenador y realizar la integración pertinente con los personajes. Finalmente se decidió crear las piezas a escala.

Acorde a esas técnicas de creatividad, existen otras teorías sobre creatividad que es interesante prestar atención, puesto que se observan en el trabajo de los efectos especiales. La teoría asociacionista por la cual, las personas tendemos a asociar todo lo que se piensa o decide a otro elemento. De allí que muchos creadores de efectos especiales y etalonaje hagan referencia a otros etalonajes o efectos especiales anteriormente realizados.

En la película *La joven de la Perla* (2003), el proceso creativo de etalonaje se basó en la asociación de la película con la iluminación y color de los cuadros de Vermeer, pintor del famoso cuadro. De esta técnica de asociación se resolvió el problema del etalonaje de esta película.

Otra de las teorías que se suelen aplicar mucho en la creatividad de los efectos especiales y etalonaje es la teoría existencialista de la creatividad, por la cual es importante encontrar soluciones, y descubrir el origen del problema distingue a los creadores de los que no lo son.

En este caso, esta teoría es el día a día (muchas veces) de este equipo de trabajo. En la realización en general se tiene la idea que todo se resuelve en postproducción. Muchas son las dificultades en las que se encuentra un operador de postproducción al momento de trabajar en un proyecto.

Muchos errores de rodaje son resueltos en postproducción tapando los fallos de producción. Técnicas como máscaras, tracker, rotoscopia son plenamente utilizadas para recuperar planos que de otra manera serían, en algunos casos, inservibles.

La creatividad en una película se presenta desde la gestación de la misma pero es en la parte de efectos especiales y etalonaje donde se terminan de ultimar todos los ajustes necesarios para la puesta a punto del filme y su proyección el cine.

El proceso creativo de los especialistas en efectos especiales empieza en la pre-producción de la película. Una vez que se tiene listo el guión, se indican los diferentes efectos especiales que van a ser incluidos. Ya en el rodaje se establecen las condiciones necesarias para la final elaboración de los efectos.

En la cabeza del responsable de efectos, se encuentran todas las técnicas que él aplicará en un futuro, teniendo como base el plano rodado en una determinada locación. Eso cuando el efecto especial va a realizarse en el ordenador, porque hay otro tipo de efecto especial que requiere de la agudeza e ingenio creativo de un escultor de efectos, me refiero a la elaboración de los modelos animados a escala real de los elementos protagonistas del relato cinematográfico.

Estos creativos son auténticos artistas que dibujan y crean a escala prototipos de animales, criaturas inverosímiles, monstruos, y un sin fin de etcétera con las más insólitas técnicas, con elementos tan variados como electrónica, madera, arcilla, plásticos, etc. Además, también de aquellos creativos de ciudades enteras, estaciones de trenes, y demás que son los encargados de recrear maquetas donde luego son rodadas algunas escenas de las películas.

Además de lo que hemos hablado, hay que recordar el papel que ejercen los maquilladores al momento de hacer más verosímil, la caracterización de un personaje o la elaboración de un efecto especial. Son los responsables de resaltar u oscurecer determinadas partes de los cuerpos que son creados en base a técnicas manuales de elaboración de efectos especiales. Con ellos el trabajo de los creativos de efectos especiales se refuerza.

La creatividad hace referencia a la innovación, y a la búsqueda de soluciones, como anteriormente he mencionado; así lo relata Robert Short, supervisor de efectos especiales de la película *"Beetlejuice"* (1988) en las diferentes entrevistas concedidas a raíz de haber ganado un premio "Oscar" de la academia de Hollywood, por los efectos especiales de esta película.

En *"Beetlejuice"* (1988), Tim Burton –director de la película- hizo unos dibujos de cada una de las escenas, y se los entregó Alan Munro para que analizara esos dibujos, y dividiera el trabajo entre todos los miembros que componían el equipo de efectos especiales de esa película.

La distribución y organización del trabajo es una muy buena idea, que permite agilizar y desarrollar mejor los efectos especiales de una película. El gran reto para todo el equipo era reproducir, fielmente, la visión que Tim Burton tenía a cerca de cada uno de los efectos especiales, teniendo en cuenta que – en este caso- no se iba a producir un uso de efectos especiales digitales masivo por la fecha en la cual se desarrolló la película y el tipo de efectos que se requería. Lo que querían hacer era que la mayoría de efectos especiales fueran rodados por la misma cámara, y en ello se pusieron a trabajar.

Uno de los efectos especiales más creativos fue el vestuario de carrusel que utilizaba el actor protagonista que tuvo una dosis de creatividad interesante al ver el resultado final, puesto que fue un efecto de los que más impactaba al espectador.

De hecho, este vestuario tuvo que ser descompuesto en muchos pasos. En un primero momento, Beetlejuice utiliza un sombrero en forma de paraguas el cual se puede abrir fácilmente y, mostrar pequeños animales colgando del borde del sombrero.

Después utiliza un segundo sombrero más rígido, montado sobre un soporte fijo que se escondía en la parte de atrás del actor Michael Keaton. Este segundo sombrero era monitorizado para girar, animar y encenderse.

Otra de las invenciones realizadas en la película, se utilizó en el momento en que Beetlejuice extiende sus brazos, y muestra la magnitud de los mismos. Estos brazos fueron fabricados en forma de rollos, con una tela plana que era la que se esparcía en el suelo al momento en que los personajes extendían los brazos.

Para ello se utilizó un complejo sistema de hachas de madera que se agrandaban al final de los brazos para que estos aparecieran. Nosotros insertamos un disco montado sobre los neumáticos de la grúa dentro de cada uno de las esferas de goma que estaban fijas en montajes circulares.

En un principio los globos eran inflados normalmente, pero luego cuando las dos grúas eran trasladadas al interior de los balones, le daban mayor forma cilíndrica. En ese mismo momento, extraían el aire con una bomba especial para obligar, a la membrana de látex, a apretarse entre el disco y el círculo de sujeción, y de esa manera se conseguía dos cilindros en forma de hacha.

Lo que sucedía es que para el siguiente plano debían de reemplazar el sistema con dos largos brazos mecánicos. Los ejes fueron situados al nivel del hombro de Michael Keaton, y sus extremidades contrarias, cruzaban la pared del plató. Los brazos fueron extendidos mediante dos hachas de plástico. Todo lo que tenían que hacer era bajar las extremidades opuestas de los brazos detrás del plató en función a ir animándolas.

En este rodaje, también la creatividad de los creadores de efectos especiales se conjugaba con la diversión al momento de crear, por ejemplo, la escena divertida de la muerte accidental del protagonista.

La cabeza empequeñecida del explorador fue una marioneta manipulada desde una pared falsa detrás del plano en cuestión. Se creó el primer aerosol de maquillaje con la colaboración de Ve Neil, esparciendo fluorescente en la base de las caras de los fantasmas, los cuales eran iluminados con una luz negra.

Las mujeres mayores, quienes fueron recibidas en ese momento y después, usaron una prótesis en el cuello hecho en base de látex, en el cual se insertaron tubos. Cuando una de ellas inhaló el humo del cigarrillo, un técnico sopló humo dentro de los tubos dando la impresión de que ese humo venía del cuello de la mujer. Además se usó una falsa perspectiva para crear la ilusión de que la mujer estaba decapitada.

Una de las empresas más creativas de efectos especiales a nivel mundial es sin lugar a dudas ILM (Industrial Light and Magic) creada por el afamado director George Lucas –creador entre otras películas de la “Guerra de las galaxias”. En los años 80, el grupo de Industrial Light and Magic continuaba creando y desarrollando asombrosas técnicas de efectos especiales, aún muy utilizadas en la actualidad.

Los fantasmas que salieron en la película *“En busca del arca perdida”* (1981), eran representados por marionetas, vestidos con una tela blanca andrajosa, y manipulados en un aquarium. Esta misma idea fue utilizada en posteriores películas como *“Poltergeist”* (1982) donde el uso de marionetas también jugó un papel protagonista.

Otra creación interesante de ellos en la película *“El retorno del Jedi”* (1983), cuando tuvieron que recrear la batalla espacial de inimaginable complejidad. Se utilizaron más de 300 elementos diferentes, entre naves espaciales, armas de láser, explosiones, estrellas, etcétera, combinados usando la técnica del “optical printer”.

Y así podríamos hablar de innumerables técnicas y objetos creados gracias a la creatividad de los operadores de efectos especiales, tanto los que trabajan de forma manual como aquellos que lo hacen a través del ordenador.

El proceso creativo dentro de la elaboración de efectos especiales es, casi siempre, el mismo. Lo primero que recibe el equipo (anteriormente mencionado) son los bocetos en dibujo del creador de la película, indicando que es lo que quiere conseguir. Eso es lo que él se imagina para cada uno de los planos que contienen efectos especiales.

Hay planos, como explosiones, lanzamientos, y un sinnúmero más que muchas veces no requieren de mucha creatividad, más bien de operación de equipos, pero existen muchos otros donde la creatividad no sólo se muestra al momento de realizar el efecto, puesto que es innovador, sino al momento en que se plantea la tarea de realizarlo, debido a la dificultad que tiene en su elaboración.

El equipo de efectos especiales estudia todos y cada uno de los efectos que se van a plantear y comienza a distribuir tareas. Cada grupo tiene una tarea especial y un papel determinante en la elaboración de un efecto en concreto, y aquí es cuando comienzan la lluvia de ideas para

poder desarrollar de la manera más idónea cada uno de los efectos especiales requeridos. La experiencia y los trucos aprendidos en otras películas, sirven de base y ayudan al momento de plantear una solución para crear un efecto especial.

2.12. EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE COMO ELEMENTOS EN LA NARRATIVA AUDIOVISUAL.

Los efectos especiales y el etalonaje tienen una relación estrecha con la representación de acciones no reales, con la elaboración de espacios irreales y con el diseño de personajes imaginarios.

El lenguaje cinematográfico ha ido incluyendo nuevas formas de expresión a medida que han ido apareciendo efectos especiales y etalonajes que por si mismos tienen una participación directa en el plano de la expresión

Aunque aún los procesos de producción cinematográfica no han cambiado y las actividades profesionales de pre-producción, producción y postproducción siguen siendo las mismas; la inclusión cada vez más acusada de efectos especiales y etalonaje está desarrollando nuevas funciones dentro de estas actividades profesionales.

Las actividades de pre-producción, ya no sólo incluyen la preparación previa de efectos especiales a través de técnicas mecánicas, ahora tenemos que preparar y hacer cálculos correspondientes a escenarios que sólo existen en el ordenador, en muchos de los casos. Hay que preparar el rodaje pensando en como será su integración en la fase de postproducción. Por eso es cada vez más habitual que la presencia del efectista y etalonador sea parte fundamental de las actividades de pre-producción y producción.

Esto es, a grandes rasgos, la descripción de todo el proceso de realización cinematográfica. Como vemos los tiempos cambian y las actividades van evolucionando a su ritmo.

En una película, la base de la misma es el guión. En él se describen –dependiendo de su tipo– todas y cada una de las secuencias que compondrán esa filme. Se establecen las bases y se detallan las situaciones de efectos especiales y etalonaje, para que todo quede claro al momento del rodaje. El lenguaje cinematográfico se plasma en este papel.

El lenguaje cinematográfico o lenguaje fílmico es uno de los pilares fundamentales sobre el cual se construye un argumento cinematográfico y sobre el cual trabajan los efectos especiales y etalonaje. Existen muchos autores como André Bazin, Ronal Barthes, Rudolf Arnheim que han estudiado en profundidad el lenguaje cinematográfico y han redactado innumerables documentos a cerca del mismo. De todos modos, siempre coinciden en definir los elementos

filmicos presentes en una película, tales como el tiempo, el espacio, movimiento, color, ritmo, escala, iluminación, sonido y montaje entre otros.

Uno de los elementos de mayor importancia en el relato fílmico es, sin lugar a dudas, el tiempo. El tiempo fílmico evidentemente no es igual al tiempo real, aunque debemos recordar que las primeras cintas filmadas sí correspondían al tiempo real, pero hoy en día –salvo excepciones– la película no suele durar lo que dura el acontecimiento en la vida real.

Es magnífico como se trabaja el tiempo en la película de Walt Disney titulada: *Mary Poppins* (1964). Aquí la actriz protagonista, Julie Andrews, encarna el papel de Mary Poppins, una doncella que se encuentra a cargo de unos niños mientras el padre se encuentra fuera de casa.

Esta película está llena de efectos especiales que cautivan al espectador desde su inicio, dada la ternura y dulzura en que se desarrolla la acción. En escenas tales como cuando Mary Poppins y los niños preparan la habitación, vemos como todos los objetos cobran vida al momento en que Mary Poppins o cualquiera de los niños chascan los dedos.

Este efecto especial toma de base las primeras técnicas desarrolladas por los precursores en esta materia. Esta escena es desarrollando una animación cuadro a cuadro, que dependiendo el tipo de plano, se proyecta al revés de su filmación para producir la sensación de que los objetos se ubican solos en sus respectivos lugares. Esta vez se logra un efecto especial sorprendente a través de la animación cuadro a cuadro.

En concreto esta película nos sirve de referencia de efectos especiales y etalonaje porque además de esta escena, existen muchas otras donde el etalonaje juega un papel primordial al momento de terminar un efecto especial.

En escenas como la integración de los personajes con los dibujos de Walt Disney, se juega mucho no sólo con la separación de personajes a través de una incrustación sino también con la manipulación del color, combinando las luces de la imagen de fondo con el rodaje de los personajes. De esta manera se tocan las zonas oscuras, medias y altas (en caso necesario) y se equilibra su nivel de brillo y saturación y si hay necesidad se modifican el tono del color a pantalla total o simplemente a través de una selección aislada de objeto, con herramientas de selección de HSL, por ejemplo.

Además de saber que el tiempo no es real, lo que debemos tener en cuenta es que este tiempo es variable; quiere decir que no necesariamente es lineal, se puede acelerar o invertir. Una adecuación de tiempo narrativo la encontramos también en otra escena de la película de *Mary*

Poppins (1964), en este caso el tiempo de acción es el mismo que el tiempo de proyección, sólo que aquí se realiza de una forma original.

En la escena de la escalera, Mary Poppins utiliza el mismo tiempo fílmico con el mismo tiempo de proyección para subir las escaleras y ver a los niños, pero en este caso no lo hace como normalmente solemos hacerlo. Ella se sienta en el mango de la escalera y espera a ser subida por una fuerza.

Para llegar a realizar este efecto especial se utilizó la técnica de matte, separando a la protagonista del resto de la escena y luego poder moverla hacia el lugar deseado por eso es que, si nos fijamos cuidadosamente, veremos como el fondo, donde están los niños y el fondo de ella no son iguales, falta un retoque de color que permitan integrarlos en la misma escena.

Diferente es el tiempo planteado en la película *Speed (1994)*, donde la condensación del tiempo se presenta a través de sus efectos especiales de desenfoque de movimiento, que cualquiera que no conozca las posibilidades en postproducción del desenfoque, puede pensar que no es un efecto especial.

Los efectos especiales de desenfoque son muy sutiles pero útiles al momento de manipular una escena de acción, ya que exageran un poco más la realidad para dar esa sensación de velocidad y rapidez que se busca.

Concretamente en desenfoques existen una gama tremenda de procesos pero para este tipo de películas como, *Speed (1994)*, se utiliza un desenfoque en movimiento que permite trabajar el desenfoque, controlando cada uno de los algoritmos que intervienen en su proceso. De tal forma que podemos controlar cada fase que produce el conocido “blur” (denominación de desenfoque en postproducción) y ajustar a la cantidad de fases necesarias para poder crear mayor o menor sensación de rapidez.

Así, si lo que queremos es que el objeto aparente la sensación de caída rápida, utilizaremos mayor cantidad de fases para que el ordenador registre más movimientos del objeto y así suavice la caída. También controlamos el nivel de opacidad de estas fases o muestras para hacerlas más o menos visibles según conveniencia. Es así como, si observamos cuadro a cuadro los movimientos de los actores, veremos unas sutiles estelas junto a ellos que son las responsables de exagerar ese movimiento a través del desenfoque de movimiento en este caso.

Si la adecuación hace que tiempo narrativo sea igual al tiempo de proyección y la condensación, disminuya el tiempo narrativo, la distensión del tiempo genera un tiempo narrativo opuesto a la condensación.

Este tiempo narrativo suele ser característica de las secuencias de suspense, donde se ralentiza la acción para dar mayor impacto narrativo a la escena. Los efectos especiales y etalonaje refuerzan este aspecto alargando las acciones a través de sus herramientas de distorsión de tiempo conocidas como timewarping.

En la película *La Máscara* (1994), Chuck Russell plantea diferentes escenas en las que la presencia de efectos especiales por distorsión de tiempo, tiene una presencia primordial en el desarrollo de la historia.

Una de esas escenas la podemos apreciar cuando el actor protagonista, una vez que tiene la máscara puesta, se mueve a lo largo del escenario a una velocidad sorprendente. Esto es posible utilizando en postproducción la herramienta de Timewarp.

Esta herramienta trabaja con una línea de tiempo y con cantidades de velocidad, tiempo, o personalización, para que el usuario indique la velocidad a la cual quiere que ese video se reproduzca. Esta herramienta funciona y existe con estas condiciones independientemente del fabricante del programa de postproducción.

Muchas de las películas transcurren con un tiempo narrativo en continuidad dado que las acciones se desarrollan siguiendo un transcurso de tiempo correlativo a la realidad. Los efectos especiales y el etalonaje lo que hacen en este caso es apoyar esta secuencialidad. Ejemplos de ello son películas como *E.T* (1982), *Titanic* (1997), *Independence Day* (1996), *Tornado* (1996) y muchas otras.

Veamos, por ejemplo, *Titanic* (1997) donde la narración transcurre sin ninguna modificación temporal que altera el relato, sin embargo los efectos especiales que contiene, ayudan a desarrollar mejor las escenas del relato. Una de las escenas que realiza esa labor, es el momento culminante cuando el barco se termina de hundir por completo.

Los protagonistas están rodados en un estudio con fondo pantalla azul, y sujetos a la réplica de la popa del barco. Esta escena es llevada a la sala de postproducción y allí los operadores se encargan de quitar el fondo azul e integrar la imagen con tomas hechas en 3D. Las herramientas para realizar este trabajo son el Chromakey y herramientas de etalonaje.

Con el cromakey se quita toda la zona azul de la imagen y se deja limpia para integrarla con el resto. Una vez extraída la imagen deseada se coloca, dicha imagen, sobre el fondo deseado y con las herramientas de etalonaje, utilizando cambio de color por zonas oscuras, medios tonos y zonas muy iluminadas, logramos dar el contraste necesario para realizar la integración oportuna. También es probable que se utilice una pequeña modificación de color para

homogeneizar la imagen y un sutil desenfoque al final del todo para que parezca que es la misma escena.

Estas serían las formas más comunes en las que se presenta el tiempo en una narración fílmica, pero hay otras maneras de plantear el tiempo cinematográfico. Formas mucho más atractivas porque no siguen una secuencia narrativa progresiva.

Hablemos por ejemplo del *flash back*. Aquí, lo que hacemos es dar un salto hacia atrás en el tiempo, llegando a retroceder a épocas muy lejanas. El recuerdo de alguien suele ser el procedimiento más habitual, pero también se pueden utilizar elementos adjuntos que sirvan enlace entre el presente y el pasado.

Esta característica la podemos observar en la película *Stargate* (1994) dirigida por Roland Emmerich. La película se basa en el hallazgo de una construcción egipcia en forma de anillo gigante de la cual un científico logra decodificar su clave y hacer que funcione. Esta construcción es la que hará posible que militares del presente regresen al pasado egipcio, encontrándose con una civilización antigua que sufría el ataque de seres extraterrestres.

Para esta película se crearon efectos especiales y etalonajes que lograron hacer que el público creyera el paso entre un tiempo y otro. Para que nos entendamos voy a describir el proceso de creación de la escena en la que el científico descubre el código y entra en el anillo junto con otros militares.

Los efectos especiales planteados en esta parte del guión, estaban dirigidos a colocar en el centro del anillo unas partículas especiales que dieran la sensación de un líquido denso. En esta escena la colocación de las partículas no es tan compleja mientras que el elemento (en este caso el anillo) no se mueva y no haya personajes que se coloquen delante de él. Si es así, lo que debemos hacer es seleccionar la partícula deseada, ajustarla a la forma del objeto y renderizar el efecto.

Para el momento en que el científico traspasa el anillo, el efecto especial es un poco más complejo porque de lo que se trata es que desaparezca en un lado, mientras el otro lado va tomando la forma del cuerpo a través de un diseño de animación en 3D que contenga esa misma textura. De tal forma que el resultado sea que el científico realmente está pasando a través de ese anillo.

Después de integrar la animación 3D con el resto de la escena se empalma con la siguiente escena, que corresponde a la época egipcia. De esta manera se logra recrear el retroceso en el tiempo.

Existe también la figura opuesta que vendría a ser el *flash forward*, pero en este caso lo que hacemos es adelantarnos en el tiempo, el filme *Sexto sentido* (1999) puede ser un ejemplo que ilustre esta forma de tiempo narrativo.

Lo vemos en las escenas en que el niño logra ver a los muertos, hablar con ellos y comprender qué va a pasar en el futuro. Se utiliza un efecto muy simple de aparición y desaparición de imágenes que junto con el diálogo hacen entender perfectamente al espectador, que el niño es el único que ve esas imágenes.

En estas escenas el etalonaje juega un papel muy importante para recrear el contacto que tiene el niño con los muertos. Se realiza una manipulación de color a las escenas en concreto tintándolas de rojo en algunos casos y sobre todo jugando con la saturación de las imágenes de los personajes que están muertos, ya que si observamos con cuidado vemos como estos personajes son un poco más grisáceos que el resto. Este retoque se une al maquillaje del personaje y crean esa sensación de miedo y temor ante lo desconocido.

Hay otra forma de manipular el tiempo con la cual el espectador está cautivo. El experto en este tipo de control de tiempo psicológico era Alfred Hitchcock, quien tenía una maestría innata para utilizar una serie de planos y alargarlos de tal manera que crea intensa expectación y suspense en el espectador. Este tiempo psicológico provoca la impresión de que el tiempo pasa lentamente. El efecto contrario sucede con planos de corta duración, donde pasan las cosas muy rápido.

Otra forma interesante de manipular el tiempo narrativo es la elipsis. En este caso se trata de la supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal manera que a pesar de estar suprimidos se dan los datos suficientes para poder suponer que han sucedido; de esta manera se reduce considerablemente la duración de la película dejando suficiente margen para añadir otros matices narrativos que completen el argumento.

A través de las elipsis empleamos efectos especiales y etalonaje, que ayudan a producir la sensación de paso de tiempo. Una aceleración, que es una distorsión del tiempo de la secuencia rodada, utiliza una serie de herramientas de manipulación temporal que hacen que las escenas sucedan muy rápido y poco a poco se vayan normalizando o al contrario.

También hay que tener en cuenta que existen herramientas de etalonaje que permiten representar el tiempo, por ejemplo: si queremos pasar al pasado los virajes de color a blanco y negro nos vienen muy bien. Además se usan efectos especiales en la elaboración del tiempo fílmico como división de pantallas, dobles de pantallas, sobreimpresiones, etcétera.

A parte del etalonaje y efectos especiales, también podemos contar con recursos para representar el paso del tiempo, tales como: las hojas de un calendario van cayendo, un reloj, una vela o un cigarrillo que se van consumiendo, los cambios de luz natural, los cambios de estaciones del año, la evolución física de una persona y demás.

Es importante hablar del tiempo fílmico y comprender como podemos utilizarlo en películas que en las cuales los efectos especiales y etalonaje estén siempre presentes. De todos los géneros cinematográficos que existen: cine de acción, documentales, comedias, terror, drama, suspense, animación... entre otras, los que más utilizan efectos especiales y etalonaje son las películas de ciencia ficción, donde se crean escenarios imaginarios o escenarios miméticos que el director de la película imaginó en un primer momento, como por ejemplo *Jurassic Park* (1993).

En esta película el tiempo fílmico es completamente diferente al tiempo de proyección. Se trata que el espectador sea trasladado a un tiempo y un espacio inexistente en la vida real; donde los dinosaurios son los principales protagonistas de ese tiempo de narración.

Para ello se rodaron hermosos paisajes en islas paradisíacas, que posteriormente fueron manipulados en postproducción para recrear la isla en la cual viven los dinosaurios. Otros efectos especiales, son las mismas figuras de dinosaurios creados en 3D, animación por ordenador.

Además de verlo en el cine de ciencia ficción, el tiempo y la puesta en escena con la realización de efectos especiales y etalonaje, lo vemos en películas de terror, animación, e inclusive en alguna que otra película de tono dramático. Hoy por hoy, muchas de las grandes producciones cinematográficas utilizan los efectos especiales y etalonaje como herramientas para expresar ideas en el plano expresivo del relato.

Un ejemplo que se me viene a la cabeza, es la película *Titanic* (1997) cuyo director hizo crear todo un tiempo narrativo acorde con los años en los cuales sucedió esa tragedia, además de crear un espacio especial donde se desarrollaron las actuaciones de los protagonistas que contaba con la participación de efectos especiales y etalonaje.

El espacio fílmico, en el caso de la película *Titanic* (1997), puede ser un espacio creado con maquetas e integrado por ordenador a través de técnicas de efectos especiales y etalonaje.

Para *Titanic* (1997), se construyó un barco a escala, y luego maquetas que recrearon todo el proceso de hundimiento del barco. Realizando la integración posterior con la ayuda de sofisticados programas de postproducción como Lightwave o Softimage.

Una de las escenas más espectaculares rodadas hasta la fecha en el mundo del cine es el hundimiento de la popa del barco, que se levanta de manera absolutamente vertical, después de partirse en dos, y donde los pasajeros comienzan a caer desde la parte superior como si de un rascacielos se tratara.

Los pasajeros eran actores virtuales creados y animados por House of Moves de Digital Domain, basados en extras reales. La escena emplea un conjunto de trucos físicos y de ordenador para conseguir esta espectacularidad.

Sólo se realizó de una manera real la parte superior de la popa, justo donde se encuentran los actores reales, hasta donde se encuentra la valla, el resto del barco es 3D y modelos en miniatura.

El sistema que se emplea para rodar la escena es el denominado de "transparencia por croma", en este caso utilizando como color substitutivo el verde puro. El escenario estaba montado sobre unos grandes pistones hidráulicos, los cuales fueron levantando a éste, al igual que ocurrió en la realidad con el Titanic autentico, de tal forma que las personas van cayendo rodando por la cubierta de todo el barco.

El montaje fue complejo, ya que en la mayoría de las escenas intervienen hasta cuatro imágenes superpuestas: la superficie del mar, la estructura 3D, los personajes cayendo y los actores principales agarrados a la barandilla del barco.

El sistema utilizado para realizar la caída de la gente era la siguiente: los extras caían de verdad rodando justo hasta la zona de la valla (en la que había una colchoneta), entonces se pasaba a la imagen sintética, se sustituía al actor real por uno 3D, se borraba la zona de la colchoneta y se sustituía por la valla 3D, se hacía rebotar al personaje contra ésta, y salía despedido hacia la parte inferior del barco, golpeándose con todas las partes salientes que iban apareciendo, pero ya todo en 3D.

Estos espacios han sido creados en base a la experiencia de trabajar con maquetas, pero en otros casos se han recreado completamente, a través de técnicas de efectos especiales hechas por ordenador; esto además, debemos unirlo a un etalonaje apropiado para que la integración de lugares sea perfecta y el espectador no note el truco.

Si bien es cierto, tiempo y espacio son las claves fundamentales en una narración cinematográfica, pero no son menos, los recursos que podemos utilizar para enriquecer ese tiempo y espacio planteados en un primer momento a través de la acción fílmica.

Las acciones forman parte clave del desarrollo del lenguaje cinematográfico y enriquecen indudablemente el relato. Los personajes se desplazan y actúan en función a un guión que les obliga a crear esas situaciones que pueden ser reales o no. Y allí es donde los efectos espaciales intervienen.

En todos los relatos fílmicos las acciones cobran especial protagonismo en el desarrollo de la historia, puesto que son las que generan la evolución de la misma. En muchas de ellas, por ejemplo en la película *Speed* (1994) los efectos especiales ayudan enormemente a la acción, exagerando (en este caso) la velocidad de las acciones a través de desenfoques de movimiento, que permiten controlar las estelas que dejan esta acción.

Un ejemplo más claro aún, lo podemos observar en la película *Matrix* (1999) dirigida por Larry y Andy Wachowski. Todos recordamos las luchas que tiene Neo con sus enemigos o Trinity de igual manera. Los efectos especiales hacen posible en esta película que la acción se ralentice creando una atmósfera especial y haciendo de esa lucha todo un rito. Sin el uso de cámaras especiales que filmaban la acción y técnicas de distorsión de tiempo, difícilmente se hubiera logrado el efecto deseado.

Como vemos esta acción no sólo viene dada por los movimientos de los personajes sino también puede venir dada por el movimiento de la cámara en si misma. De esta forma podemos utilizar el movimiento de la cámara y crear diferentes combinaciones que unidas a efectos especiales o no, darán el significado requerido en la película.

Los movimientos de rotación se suelen realizar alrededor de tres ejes, perpendiculares entre sí, que pasan por el centro de la cámara, siendo uno de ellos el eje óptico. Según la cámara se apoye en uno de los ejes tendremos un movimiento diferente:

- Panorámica horizontal, de derecha a izquierda o al revés, características de un plano secuencia de la película, *Polar Express* (2004), donde la aparición de efectos especiales y etalonaje se muestra en toda la película.

En *Polar Express* (2004), su director Robert Zemeckis, planteó la necesidad de crear un filme que sea totalmente virtual incluido los personajes. En un principio, la técnica de efectos especiales "motion capture"⁴⁸ fue la que más posibilidades daba a la realización de esta película pero no llegaba a tener ese nivel de desarrollo tecnológico que requería el proyecto. Por tal motivo, los ingenieros –desarrolladores de esta técnica- aunaron esfuerzos y

⁴⁸ Motion capture es un proceso mediante el cual la interpretación real de un actor es captada digitalmente por cámaras computarizadas y se convierte en un cianotipo humano para crear personajes virtuales.

perfeccionaron mejor esta técnica creando el “Performance capture”⁴⁹, herramienta con la cual, Zemeckis, trabajó a lo largo de todo el filme.

Los paisajes fueron creados a través de animación 3D y los movimientos de cámara pertenecen a la cámara virtual del programa. El resto de acciones de los actores se realizaron a través de esta técnica. Al actor se le coloca una serie de sensores a lo largo de todo el cuerpo, quienes son los responsables de trasladar todos y cada uno de los movimientos del actor a un ordenador que luego los incluye en la elaboración del personaje virtual.

- Panorámica vertical, ascendente o descendente, como también lo muestra la película *Jurassic Park* (1993), recordemos la escena en que uno de los protagonistas se encuentra con un dinosaurio gigante. Aquí se realiza una panorámica vertical del animal para mostrarnos toda su magnitud. No olvidemos que el dinosaurio no existe como tal, con lo cual la panorámica realizada no utiliza la cámara cinematográfica real sino la cámara y las posibles angulaciones que le ofrece la cámara en 3 dimensiones.
- Panorámica circular, en un ángulo de 360 grados, es lo que observamos en muchas escenas de la película de *Matrix* (1999), sobre todo cuando Neo lucha contra sus enemigos.

Estas imágenes han sido logradas, gracias a un invento conocido como “bullet time”⁵⁰, que forma parte de una de las técnicas de efectos especiales más revolucionarias del mercado audiovisual, y que fue utilizada masivamente en esta película.

A lo largo de los años la técnica ha sufrido variaciones que han permitido perfeccionarla. Inicialmente el bullet time era creado a partir de una serie de cámaras de fotografía fija colocadas cada una, apuntando al sujeto desde posiciones diferentes y con escaso espacio entre ellas.

Se realizaban múltiples fotografías desde ellas y posteriormente la imagen se montaba como una sucesión de fotogramas en la cual se intercalaban las imágenes sacadas por las sucesivas cámaras. De esta manera se daba la apariencia de que la cámara se movía siguiendo las posiciones de las cámaras. Dado que se sacaban muchas fotografías por segundo, al ser reproducidas posteriormente a 24 fotogramas por segundo se consigue la sensación de

⁴⁹ Con el Performance capture se pueden captar todos los movimientos apreciables y la sutileza de la expresión humana en la interpretación de un actor, hasta el más leve matiz o la oscilación de un párpado. Con esta técnica se puede grabar simultáneamente movimientos faciales y corporales de múltiples actores en tres dimensiones y a alta fidelidad mediante un sistema de cámaras digitales que proporcionan una cobertura completa de 360 grados.

⁵⁰ Se trata de la extrema ralentización del tiempo para permitir ver movimientos o sucesos muy veloces.

cámara lenta. Posteriormente la técnica fue mejorada utilizando cámaras de vídeo de alta definición y postproducción digital.

También consideramos otros movimientos de cámara cada vez más usados como el barrido, a gran velocidad difuminando la imagen, y el movimiento de balanceo. Estos movimientos pueden ser realizados tranquilamente con la cámara, pero además se les puede exagerar el efecto pasando, esta vez por las salas de postproducción y aplicando una herramienta de efectos especiales de distorsión de tiempo y desenfoque. Habría, además, que etalonar la secuencia, manipulando el color de tal forma que no se note el efecto realizado.

En el segundo caso, los movimientos de cámara son los travelling, la cámara puede realizar un desplazamiento físico (desplazando la cámara) u óptico (por medio de la lentes de la cámara)

- Travelling de profundidad de aproximación, donde la cámara se traslada de un plano lejano a otro más cercano. Suele tener una función psicológica y dramática. Si recordamos, en la película *E.T (1982)* de Steven Spielberg se produce un travelling de profundidad justo en el plano donde el platillo volador (creado a través de un efecto especial) comienza aproximarse a la tierra. Primero lo vemos lejano y luego cercano.
- Travelling de profundidad de alejamiento, donde la cámara se aleja de un motivo encuadrado desde muy cercano. En esta misma película cuando se produce el efecto especial donde los niños montados en las bicicletas comienzan a volar.

El rodaje de este plano es entero con pantallas verdes, donde los niños son filmados montados en bicicletas y posteriormente recortados y colocados en el fondo correspondiente a la escena en cuestión. Es así como logramos realizar este efecto especial que es muy común en nuestros días.

- Travelling vertical: la cámara sube o baja acompañando al sujeto. Esto lo podemos observar en la película *Jurassic Park (1993)* cuando la cámara hace un travelling vertical de los majestuosos dinosaurios gigantes creados íntegramente por ordenador.

Otros movimientos son: cámara lenta o rápida (cambio de velocidad), marcha atrás de las figuras, imagen detenida. Son empleados en muchas películas, ya sea a través del mismo movimiento de la cámara o con la ayuda posterior de herramientas de efectos especiales.

Los movimientos dentro del tiempo y espacio fílmico provocan un determinado ritmo. Este es la impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último caso, por efecto del montaje. Sin embargo, el ritmo del cine viene dado por un ritmo visual de la imagen, ritmo auditivo del sonido y ritmo narrativo de la acción.

Con la duración material y psicológica de los planos podemos crear el ritmo en la película. Según sea la duración de los planos, el filme tendrá un ritmo u otro. Motivos cercanos piden el cambio rápido del plano como en la película de animación *Monstruos (2001)* cuando persiguen a la niña a través de todas las puertas colgadas en un gran almacén, porque se capta rápidamente la idea que se quiere transmitir.

En este caso hablamos de una película hecha íntegramente a través de la animación por ordenador, unas de tantas herramientas de efectos especiales que se pueden utilizar. El caso contrario sucede con planos que presentan motivos lejanos.

Planos de duración más larga crean un ritmo lento. Se pueden obtener efectos de aburrimiento, monotonía, miseria material o moral de un personaje, ambientes contemplativos, entre otros comportamientos. Estos planos vienen exagerados por un etalonaje, donde los medios tonos son llevados a la baja para crear un ambiente más lúgubre.

Planos de corta duración crean un ritmo rápido. Se pueden obtener efectos de impresión de gran actividad, agilidad, de esfuerzo, de ambiente de tragedia fatal, de choque violento. Es la característica de los planos de persecución, donde además se le colocan efectos especiales de motion blur que generan una estela alrededor del objeto en movimiento, para crear una sensación, aún mayor, de rapidez.

El ritmo de un filme también está supeditado a la dinámica del movimiento, tanto por parte de la cámara como de los elementos representados. No obstante, normalmente en un filme el ritmo varía en función del tema o del dramatismo de las escenas.

Con los elementos visuales encuadrados, la combinación de los diversos planos puede acelerar o retardar el ritmo. Una sucesión de primeros planos produce un ritmo de gran tensión dramática, característica de películas de terror, donde el factor etalonaje juega un papel muy importante. Normalmente a la secuencia se le establece un contraste de luz previa y luego se le rebajan los medios tonos para crear un ambiente más grisáceo.

Una sucesión de planos generales con imágenes amplias y con un etalonaje, donde las altas luces son resaltadas, dan una sensación de optimismo; al contrario, si se trata de imágenes con grandes sombras, producto de tocar los negros y bajar un poco su saturación, provocando sensación de tristeza.

Los movimientos de cámara colaboran en crear dentro de un plano, un movimiento que quizá la misma escena no tiene. La composición interna de las líneas del encuadre puede provocar una modalidad propia en el ritmo del montaje.

Otra de las características que juegan un papel importante en la narrativa fílmica es la escala. El cine tiene su imagen propia y característica que difiere de otras imágenes, como las de las artes plásticas e incluso de la fotografía, porque la imagen fílmica no acaba en sí misma, exige el paso de una imagen a otra. Está en movimiento y cada vez más llena de efectos especiales y etalonaje.

La imagen cinematográfica no es una mera reproducción de la realidad, sino una interpretación y reelaboración de ésta. Ello hace que cada autor, al crear sus imágenes, consiga expresarse de una forma diferente a la de otro, a través de técnicas de elaboración de efectos especiales y etalonaje.

El plano de la expresión en el discurso audiovisual se centra en la escala, que viene a ser la relación entre la superficie del cuadro de la pantalla ocupada por la imagen de un objeto determinado y la superficie total del mismo cuadro. Viene determinada por el tamaño del objeto, por la distancia entre éste y la cámara, y por el objetivo usado.

La distribución de la escala genera el concepto de plano; como el conjunto de imágenes que constituyen una misma toma. La planificación es la relación de distancia y tamaño entre la cámara y el motivo. Tomando la figura humana como medida, según ocupe una mayor o menor escala en la pantalla, el plano tomará diferentes nominaciones y algunas de ellas pueden ser exageradas con la inclusión de efectos especiales.

En muchas películas a lo largo de la historia del cine, el plano ha sido empleado, con mucha eficacia, en el uso de la forma de expresión narrativa.

Los grandes planos hechos a través de los efectos especiales en *La guerra de las galaxias* (1976), son planos que muestran el gran escenario que se construyó –con la técnica de maquetas e integración- para emular una galaxia. En este caso, el gran plano general nos describía la inmensidad de la galaxia.

También constituyen un plano general, aquellos que describen paisajes y localizaciones donde se va a producir una acción, un ejemplo de ello son los planos generales de la película *Twister* (1996), en los cuales se encuentra integrado el gran tornado recreado por ordenador. En este caso la labor de etalonaje es muy importante ya que por un lado se necesita integrar el objeto 3D con el plano rodado en localización y por otro lado, debe darle el color uniforme a todo el plano en sí mismo.

Para crear ese ambiente de tormenta se trabaja mucho –dependiendo del rodaje- bajando las altas luces y la zona de negros, creando un ambiente gris y tormentoso. Luego se pueden integrar los plugings de rayos y truenos o, dependiendo del artista gráfico, dibujarlo.

En la película *Terminator (1984)*, Arnold Schwarzenegger es presentado en plano americano junto con los espectaculares efectos especiales y etalonaje que conlleva la elaboración de esta escena.

Para la creación de su rostro mecánico se utilizó una malla verde que cubría esa parte de su cara en todo momento. Luego en postproducción se procedió a retirar esa malla verde colocando un rostro con características de una máquina. Esta integración fue posible a través de una técnica de efectos especiales llamada Chromakey, con ella eliminamos la malla verde y la reemplazamos con la textura creada a través de un software de animación en 3D.

El etalonaje en este plano fue muy importante porque de él dependía que la cara del actor, en este plano, se integrara perfectamente con el resto de la escena. Al ser un plano donde el fuego es el protagonista, la tendencia en la manipulación de color fue hacia el naranja y de esa manera integrar el plano.

A lo largo de esta película se combinan diferentes tipos de planos, entre americanos, medios y primeros planos del actor, siempre con el efecto especial característico de la cara, que lleva la dificultad del movimiento del actor a lo largo de toda la escena; sobre todo la parte más complicada, en lo que a integración se refiere, son los giros a ambos lados que el actor puede hacer con la cabeza.

En este caso, muchas veces aparecen ángulos muertos que hay que retocar manualmente porque los programas de ordenador suelen perder ese emparejamiento o “matching”, como se suele conocer esa técnica.

En el *Increíble Hulk (2003)* los primeros planos y planos detalle de su transformación fueron productos de una técnica de efectos especiales llamada morphing, herramienta específica para realizar este tipo de trabajos.

Para trabajar con este tipo de herramienta existen una serie de instrucciones previas para que la transformación sea lo más creíble posible. Es un trabajo que empieza en el rodaje y finaliza en las salas de efectos especiales.

De las especificaciones técnicas que hay que tener en cuenta al momento de plantearse la realización de este tipo de efecto especial, el cuidado que hay que tener en el rodaje de ambos personajes es muy importante –el antes y el después– deben ser rodados en la misma posición y en el mismo plano para que luego la transformación del plano sea suave y no brusca. Cuantos más puntos cercanos haya entre una imagen y la otra, mucho mejor saldrá esta transformación.

Al hablar de escala también juega un papel importante la profundidad de campo, que es el espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre. Se utiliza como elemento de gran valor dramático y psicológico.

Al rodar con la cámara de cine, normalmente el eje óptico de la cámara coincide con la línea recta que va desde nuestro punto de vista hasta el horizonte. Pero en lugar de eso, puede formar diversos ángulos con respecto a él y entonces la cámara adopta diversas posiciones o ángulos. La angulación es la diferencia que hay entre el nivel de la toma y el motivo que se filma.

Este juego de angulaciones, ayudan la elaboración de efectos especiales, ya que refuerzan el mensaje narrativo que se quiere crear. En muchas ocasiones, lo que más vamos a observar en una película es la presencia de una angulación normal, donde el nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana. Normalmente la cámara está situada a la altura de los ojos de los personajes, independientemente de su postura.

Pero en otras ocasiones la angulación de la cámara será inclinada hacia el suelo, haciendo un picado característico de las tomas de grandes monstruos que hablan con otros seres.

Recordemos la película *El dragón del lago de fuego* (1981) cuando el dragón se acerca a un grupo de humanos. Con esa toma picada desde el dragón se exagera la majestuosidad del animal, haciendo que el efecto especial (el muñeco articulado del dragón) realizado para esa toma sea mucho más pronunciado. Esta exageración es palpable porque el grupo de gente que se encuentra debajo se ve mucho más pequeño que lo normal.

El caso contrario lo tenemos al momento en que la angulación del plano se trata desde el lado del grupo de personajes que se encuentran a las faldas del dragón. La angulación contrapicada que se plantea en esta escena hace ver la majestuosidad del animal, puesto que al ser contrapicada engrandece al dragón.

Aunque directamente, la iluminación no está considerada como lenguaje fílmico propiamente dicho por muchos autores, quiero que hablemos un poco de ella porque considero que su papel -dentro de la producción cinematográfica- es vital para el desarrollo de la misma.

Hay tres elementos que condicionan la iluminación fílmica:

- El movimiento de los actores y objetos delante de la cámara
- La sucesión de un plano a otro y la continuidad de luz entre ambos.
- La rapidez de la sucesión de los planos que exige a la luz el papel de dar a conocer con precisión lo que sucede e interesa más de cada plano.

La iluminación se trata desde dos tipos fundamentales de fuentes lumínicas. La principal de todas es la fuente natural de luz que nos la proporciona la misma naturaleza y es la luz empleada en muchas de los planos al aire libre, en el rodaje de paisaje.

Hay un rodaje muy hermoso, y a la vez poético que plasma esta característica. Lo podemos observar en la película *El héroe* (2002) de Zhang Yimou, donde los rodajes de exteriores brindan una atmósfera cálida producto de la iluminación natural registrada en un primer momento y acentuada gracias a las herramientas selectivas de etalonaje que permiten sólo cambiar el color de la escena a aquellas zonas que necesiten ese cambio.

No debemos olvidar que el etalonaje funciona en base a la iluminación que tiene el plano al momento de ser rodado; en este caso esta manipulación de color se basa en un luz natural previamente registrada.

Lo demás es trabajarlo con una luz artificial, que por otro lado es mejor, porque nos permite conseguir la iluminación adecuada para luego ser manipulada en el etalonaje, mientras que con la luz natural dependemos muchas veces de la climatología y del comportamiento del sol en determinados días de rodaje.

Se puede rodar casi todo en estudio dependiendo de los costes, asegurando una manipulación exacta de la luz. Pero donde sí es, muchas veces, necesario rodar con luz artificial. es en las tomas interiores con pantallas azules o verdes; un ejemplo de ello es la cantidad considerable de tomas rodadas en estudio en la película *La guerra de las galaxias* (1976) donde se empleaban numerosas escenas que necesitan la integración virtual de varios elementos a través del uso de herramientas de efectos especiales.

Durante el rodaje de un efecto especial en un interior, podemos utilizar dos tipos de luces artificiales dependiendo del efecto que se quiera lograr. Una luz difusa, mucho más suave, se obtiene por medio de difusores y no produce sombras, distribuyéndose de forma uniforme. Con ella podemos imitar o reforzar efectos naturales de la luz ambiente.

Lo contrario lo produce la luz directa, ya que produce sombras en los objetos y sombras proyectadas por éstos. La ventaja es que se consigue el modelado de los volúmenes de los objetos produciendo sombras convenientemente estudiadas en su superficie, el dibujo de los contornos de los objetos con haces de luz directa que caen desde arriba y en dirección contraria al ángulo de la cámara y el contraluz situando la cámara encarada hacia los haces luminosos.

El etalonaje toma de base la iluminación realizada en el rodaje y la coloración que el negativo tome al momento de ser escaneada la película. El color es un instrumento del lenguaje

cinematográfico que, al igual que el plano y los movimientos, nos ayuda a expresar el contenido del relato cinematográfico.

El diferente grado de luz que un objeto absorbe o rechaza dará como resultado en la imagen unos valores de tono que irán desde el blanco al negro, pasando por una serie de grises. Toda la gama de tonos posibles constituye la escala de tonos.

Por regla general, cuando el espectador observa una escena etalonada su mirada se dirige a lo más iluminado, al tono más claro antes que a las zonas más oscuras. El color siempre ha sido un instrumento del lenguaje fílmico puesto que ayudar a transmitir el mensaje.

En el etalonaje el uso del color, producto de una manipulación del mismo a través de las herramientas dispuestas por el programa de etalonaje, puede tener diferentes usos. Observemos por ejemplo, la película *La joven de la Perla* (2003): De acuerdo a la época en que fue ambientada, esta película recurre al uso del color pictórico para evocar el colorido de los cuadros e incluso la composición de los mismos en esa época.

En *Cleopatra* (1963) dirigida por Joseph L. Mankiewicz la manipulación del color a través del etalonaje produce la sensación de una atmósfera acorde con la fecha histórica en que se desarrollan los acontecimientos.

En el significado del color influye la intensidad tonal de cada color: los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío, mientras que los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación.

Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto.

Estas connotaciones del color son utilizadas sin ningún problema durante el etalonaje gracias a las herramientas de manipulación de color que disponen los programas hoy en día. Hay herramientas de color tan finas que permiten sólo variar el color de una determinada zona de la imagen haciendo que las connotaciones del mismo puedan afectar sólo al objeto deseado.

En general, el color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos. Muestra de ello es el ejemplo característico del cual se habla al momento de tocar el tema del color en una película. Me refiero a la escena del vestido rojo de la niña en la película de Steven Spielberg, *La lista de Schindler* (1993), o al porcentaje de color del 10% en la película *Salvar al soldado Ryan* (1998).

Es por eso que el color no es un mero adorno en un filme. El uso correcto del color puede lograr aumentar o disminuir la expresividad de la película. El color puede crear una atmósfera apropiada para la recepción del mensaje por parte del espectador.

En estos casos en concreto, la técnica de etalonaje utilizada para dejar solamente el vestido rojo a la niña, es a través de una herramienta de selección de color muy fina, que permite sólo seleccionar el color de ese vestido. Hay que decir también que durante el rodaje, se tiene cuidado de no colocar otro elemento que tenga un color similar.

Cada uno de los colores, que empleamos en el etalonaje de una película, posee un significado diferente, de ahí la importancia de conocer los significados típicos de los colores. Existen unas relaciones básicas entre colores y sentimientos producidos.

Normalmente, el negro es un color formal, nítido, rico, fuerte, elegante. El azul es frío, melancolía, deprimido, tranquilidad, serenidad, como el creado a través del etalonaje en la luchas que habían entre los guerreros sobre el lago, en la película *El héroe* (2002). Oro es amor, realeza, rico, imperial. Rojo es amor pasional, ira, odio. Rosado es ternura. Anaranjado es festivo, alegre, energía, color utilizado en la película *Terminator* (1984) para manifestar el poder de esta máquina humana. Amarillo es tibieza, luz, madurez. Verde es fresco, en crecimiento, joven. Blanco es pureza, limpio nítido.

A pesar de que el empleo del color difícilmente podría contar una historia por sí sólo, se ha vuelto muy común que los realizadores hagan uso de él con intenciones más pretenciosas que las de un simple medio para embellecer el filme, en el cumplimiento de una función meramente decorativa.

Se parte de la virtud que algunos colores tienen la posibilidad de transmitir estados anímicos, según el tipo de convención social, cultural y psicológica. El rojo, por ejemplo, se asocia con la pasión, el crimen, el amor; el blanco con la pureza, la inocencia, el bien (en contraparte con el negro); o el azul con la tranquilidad, etc.

Por ello, no es extraño que el despampanante atavío de Kim Basinger en *Mi novia es un extraterrestre* (1988), sea rojo de pies a cabeza, o que la insinuante, coqueta y desinhibida Kelly LeBrock de *La chica de rojo* (1979), esté vestida precisamente de eso: rojo. Este uso del color se puede conseguir en el rodaje vistiendo a las actrices con vestidos de ese color o también podemos manipular el color en el etalonaje intensificando esos objetos en concreto. Método que se practicó en ambos filmes.

Realizadores como Stanley Kubrick, Peter Greenaway o Steven Spielberg, entre otros, han encontrado en el color la posibilidad de influir directamente en el personaje o en la historia.

En *El cocinero, el ladrón, su esposa y su amante* (1989), la atmósfera que envuelve la escena del restaurante es pesada y factores como el etalonaje, la escenografía o el vestuario contribuyen para advertirnos que en ese lugar se propiciarán las pasiones más intensas: el odio y la venganza.

En el filme, Greenaway juega con los elementos anteriores y utiliza en el restaurante un color rojo omnipresente en el vestuario de los personajes, los manteles, las servilletas, la alfombra, las cortinas, etcétera, presentándolo de tal forma que al cabo de un rato llega a pasar desapercibido; sin embargo, cuando la acción se traslada a otro escenario, modifica los colores de acuerdo a las emociones que en cada uno se desatarán.

Esta manipulación del color hecha durante el etalonaje puede afectar a las zonas oscuras, grises o blancas de las imágenes o seleccionar otros en concreto y aislarlos del resto de la imagen

En el baño, por ejemplo, la escena es de un blanco deslumbrante, quizá porque ahí es donde nace el "amor desinteresado" entre los personajes y a Greenaway se le ocurre que la mejor forma de apoyar el estadio es a través del color blanco. La genialidad de este ejemplo estriba en que cuando los personajes hacen la transición de un plató a otro, el color del vestuario les cambia y se ajusta a la escena con la misma característica cromática omnipresente.

Este cambio de color es un efecto de etalonaje, ya que hoy en día, todos los programas de etalonaje permiten animar el cambio de tonos de color que se requiera. Simplemente utilizando la técnica de animación convencional a través de keyframes que contengan los valores iniciales y los valores finales del color.

De igual forma, en *Naranja mecánica* de Stanley Kubrick, 1971, entendemos que el color blanco que se haya empleado en el etalonaje, tal vez es el motivo por el cual, el atuendo de Alex (Malcolm MacDowell) y su pandilla es de un blanco total, pero que paulatinamente se va ensuciando, posiblemente en un afán de Stanley Kubrick por subrayar la proporcional degradación interna que sufre el personaje.

Por otra parte, un etalonaje en particular no necesariamente obedece a la intención de contribuir en el desarrollo de la historia o para remarcar alguna emoción en especial. En la película *Grandes esperanzas* (1998), el verde invade la pantalla por todas partes: el vestuario, la iluminación, la asfixiante vegetación que siempre rodea las escenas, la profundidad de campo, etcétera...; por lo que podríamos suponer que su presencia cumple con una función específica dentro del filme; sin embargo, el mismo Alfonso Cuarón aclaró: "...lo único que puedo decir al respecto, es que el verde es el único color que verdaderamente entiendo. Me gusta organizar todo el caos del mundo en un orden y en una lógica verde. Por otra parte, creo

que las emociones que transmite el verde son muy particulares y me identifico perfectamente con ellas, aunque si me preguntas cuáles emociones son, lo único que te puedo decir es que me hacen sentir "verde".

En cuanto al empleo del color o el blanco y negro, realmente no existe una regla que determine en qué momento el filme deberá realizarse de una u otra forma. Regularmente, la decisión es responsabilidad del director, quien posiblemente tomará en cuenta desde el presupuesto (porque evidentemente un filme en b/n resulta mucho más barato), hasta la consideración de ciertas convenciones que relacionan al blanco y negro con una época del cine y por consiguiente con una idea de lo "antiguo".

No nos sorprende entonces que Tim Burton, por ejemplo, para la realización del filme biográfico sobre la historia del controvertido cineasta "*Ed Wood*", haya optado por un blanco y negro, simplemente utilizando la herramienta de desaturación en el etalonaje. Esta desaturación nos situara en la época donde Wood se desarrolló. Contrario es el caso de Richard Attenborough, quien para la realización de "*Chaplin*", prefirió el technicolor, a pesar de tratarse de un filme con características biográficas semejantes al anterior.

Las posibilidades de embellecer el filme con el uso creativo del color son ilimitadas y la combinación del color y el b/n pueden incrementar su efecto dramático, proporcionando a la historia nuevos elementos de significado e interpretación.

Esto lo sabe bien Steven Spielberg, quien en uno de sus mejores trabajos, *La lista de Schindler* (1993), emplea el color sólo durante el planteamiento y el epílogo de la historia, con ello los distingue del resto de la trama y nos marca la situación espacio temporal del filme; por el contrario, para el desarrollo de la película utiliza, cual si fuera un flashback, la excelente fotografía en blanco y negro del joven polaco Janusz Kaminski para involucrarnos y contagiarnos del ambiente de temor, opresión y miseria que embargaba a los judíos durante la Segunda Guerra Mundial.

Todos estos cambios de color, generados de una manera sencilla a través del etalonaje, desaturan los colores deseados y dejan aquellos que se quieren mostrar.

Hemos visto el tiempo, el espacio, movimiento, escala, iluminación y el color, como elementos individuales fundamentales para el lenguaje cinematográfico. Todo film deberá contar con una mezcla equilibrada de ellos, elaborada según las necesidades comunicativas o las características narrativas de cada realizador y además, será él quien decida la relevancia de cada uno por sobre los demás, dictando su alternancia dentro de la película.

Aunque no es parte de esta investigación, hablar algo sobre el sonido viene bien, puesto que forman parte del lenguaje cinematográfico. El sonido es capaz de crear ambientes llenos de sentimientos por sí sólo. Para muestra, tenemos las graves notas del contrabajo de Julie, el tono del diapasón de los hermanos Kube y sus cajitas que mugen al voltearse, el golpeteo del tapete que sacude la vecina, el raspar del rodillo sobre la pared de Louison, la bomba de aire y los sonidos incidentales que se producen en casa de la familia Tapioca.

Todos ellos son elementos sonoros incidentales que se sincronizan a la perfección con el rechinar de los resortes de la desvencijada y quejumbrosa cama del carnicero que, al ritmo de sus grotescos embates sexuales, transmite su rítmico rechinado por todo el edificio a través de los viejos conductos de calefacción, dominando la escena.

La armoniosa mezcla de elementos sonoros, su ritmo, iluminación, escenografía, y edición, convierten esta secuencia de *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1991) en una de las más interesantes del filme, y es un claro ejemplo de armonía y creatividad que sólo en un medio que cuente con lenguaje propio, como el cine, se pueden encontrar.

Después del sonido sólo nos queda hablar de la composición y del montaje fílmico. Ambas reunirán todos los elementos anteriormente mencionados y harán posible una narración coherente y eficaz para que el espectador se sienta atraído por la película.

Uno de los elementos previos al montaje es:

A) LA COMPOSICION, que no viene a ser otra cosa que la armónica distribución de los objetos dentro del cuadro, elementos que pueden ser efectos especiales o no.

Trabajamos en base a un espacio que está delimitado por el encuadre que no es otra cosa que un rectángulo que se interpone entre el ojo humano y los objetos o personajes que quieren ser captados con la cámara. El encuadre constituye la unidad mínima del plano de la expresión. Una vez que hemos terminado de hablar de la composición, lo siguiente es tomar conciencia del papel que juega al momento de realizar una película.

B) EL MONTAJE se basa principalmente en el guión de la película que viene planificado de acuerdo a una estructura narrativa básica que parte de la descripción de las tres partes fundamentales de la narración:

1.- La exposición preliminar, donde se describen a los personajes y los principales acontecimientos de la trama.

2.- El desarrollo de la trama, que será el encargado de desarrollar todas las ideas y situaciones previamente planteadas en la exposición.

3.- La culminación y el desenlace: El "clímax" es el momento culminante de la narración y el desenlace la consecuencia lógica de todo lo anterior.

El montaje fílmico es, en consecuencia, el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y cómo quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido y por lo tanto el mensaje, de una película.

Muchas de las películas desarrollan sus historias a través de un montaje narrativo que cuenta consecutivamente la historia de la película. En *La joven de la Perla (2003)* el montaje sirve para narrar los hechos que sucedían a lo largo de la película, y se servían del etalonaje para crear esa sensación de película pictórica que se deseaba transmitir.

Otros montajes pueden expresar situaciones de acción, por ejemplo como es el caso de *Speed (1994)* con un montaje ligero y rápido acompañado con una música y efectos especiales. Y así podemos seguir hablando de un sinnúmero de tipos de montaje que de acuerdo a la ubicación de los planos crean un relato cinematográfico específico.

Al respecto de todo lo analizado en este capítulo, Rubio Alcover, Agustín (2006) nos dice, lo siguiente, en su tesis doctoral: *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos (...) “Ni del uso de las innovaciones en nuestro apartado se derivan todas las mutaciones detectables en el paradigma representacional contemporáneo, ni este se encuentra abocado a una revolución lingüística sin precedentes” (...)*

Esto quiere decir que estamos a las puertas de una era donde el uso de los efectos especiales dentro del plano de expresión como elementos determinantes en el plano de contenido va mucho más allá de ser un precedente para una revolución en la narrativa del relato cinematográfico. Son muchos otros factores que intervienen en este respecto.

3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Con el fin de poder desarrollar una investigación adecuada y para que este trabajo tenga el suficiente soporte teórico- práctico, se ha intentado cubrir -dentro del marco teórico- temas directamente relacionados con el diseño de investigación.

3.1. OBJETO

A lo largo de la historia, el cine ha cautivado la atención del espectador a través del desarrollo de unas técnicas cinematográficas que poco a poco han ido evolucionando y creando un lenguaje fílmico reconocido por el público.

Estas técnicas que en un primer momento eran cuestiones mecánicas, con el paso del tiempo y el desarrollo tecnológico han ido transformándose en conceptos formales capaces de crear entornos miméticos o imaginarios dentro de un relato fílmico.

Esta investigación trata del estudio de los efectos especiales y del etalonaje en cuanto que representan a los referentes del relato, y sufren manipulaciones oportunas. Son medios que contribuyen poderosamente en la elaboración del significado de una obra cinematográfica, y favorecen al grado de espectacularización de la obra.

Esta investigación forma teorías a cerca del empleo de los efectos especiales y del etalonaje como referentes cinematográficos que contribuyen a fortalecer la narración fílmica, haciendo que las imágenes creadas sean lo suficientemente impactantes como para que, su significado, sirva de precedente en relatos futuros.

Para ello, la presente investigación, contiene algunas películas que se caracterizan por sus efectos especiales y etalonaje, donde podremos observar las siguientes situaciones principales:

- 1.- Planos en los cuales no se observe ningún etalonaje especial que ayude a la narración, ó efectos especiales que tengan el mismo fin. Sólo apreciamos discurso cinematográfico, y el papel de los actores.
- 2.- Planos en los cuales se observen abundantes etalonajes que ayuden a la narración, ó efectos especiales que tengan el mismo fin, apoyando el papel de los actores dentro del discurso cinematográfico.
- 3.- Planos en los cuales se observen únicamente etalonajes que ayuden a la narración.

4.- Planos en los cuales se observen únicamente efectos especiales que ayuden a la narración.

Estos cuatro prototipos son la base sobre la cual planteo esta investigación. Son cuatro rutas de investigación cuyos resultados y conclusiones finalmente serán comparados para concluir en una idea final que permita sacar una conclusión válida de todo el material escrito.

Las escenas seleccionadas para el análisis tendrían relación directa con las ideas volcadas en el objeto, habiendo una selección de las mismas en base a los cuatro criterios indicados en los párrafos anteriores.

3.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1.- ¿Son necesarios los efectos especiales y el etalonaje en una película para que se refuerce el mensaje que el director quiere transmitir?

Esta pregunta se plantea como pieza clave del desarrollo de este proyecto de investigación. La propuesta es investigar y llegar a obtener una conclusión lo más aproximada posible al común denominador de los espectadores.

2.- ¿Cómo el color, los personajes, el discurso, o creaciones visuales inverosímiles son instrumentos retóricos que persuaden al espectador?

Con esta cuestión se quiere pasar a un segundo segmento de investigación. La investigación concluye en una serie de factores a favor del etalonaje y los efectos especiales y otra serie de factores en contra.

Ahora, bien. Después de eso se propone saber que factor, dentro del lenguaje cinematográfico, es el que motiva realmente al espectador. Para ello se indagará sobre los diferentes elementos que componen la película.

3.- ¿Por qué cada vez vemos más etalonaje y efectos visuales en las pantallas?

Una vez resueltas las interrogantes anteriores, esta pregunta echa un vistazo a todas las películas que llevan abundante etalonaje y efectos especiales en los últimos tiempos. Y obtiene como conclusión que muchas de esas películas se caracterizan por la intervención de imágenes generadas por ordenador.

4.- ¿Cómo influye la manipulación del color en la película?

A partir de aquí, se pretende que las preguntas surgidas a lo largo de la investigación, respondan a elementos concretos del proceso de manipulación de imagen. Entre los elementos a analizar tenemos: color, integraciones, rotulación, gráficos, pinturas, entre otros.

5.- ¿Cómo influye el avance tecnológico?

El avance tecnológico, y más en nuestros días, es extremadamente cambiante y avanza a mucha velocidad. Cuando menos lo imaginamos los softwares y hardware cambian exponencialmente. Ahora existen cada vez más herramientas más versátiles que antiguamente; lo que permite que muchos tengan acceso a trabajar con una mayor y mejor tecnología. Esta situación influye también en la producción cinematográfica, puesto que se comienzan a crear efectos visuales y formas de etalonar que antiguamente eran casi imposibles de realizar.

6.- ¿Cuál es la tendencia del futuro?

Al ser una investigación sobre tecnología audiovisual, esta es una pregunta obligada. Lo que encontraremos es que las tendencias son muy variadas pero los objetivos a futuro, sea cual sea el desarrollador, son obtener los mejores resultados en el menor tiempo posible, y crear los efectos más impactantes para el espectador.

Estas son las cuestiones que han surgido durante el proceso de investigación de este estudio, y se han ido resolviendo poco a poco dentro del marco teórico y el proceso de investigación propiamente dicho.

3.3.- OBJETIVOS

- Analizar el significado de los efectos especiales y la manipulación del color a través del etalonaje en el relato cinematográfico.
- Estudiar las diferentes relaciones cruzadas entre estos 3 elementos: Efectos especiales, manipulación del color y discurso cinematográfico.
- Demostrar que los efectos especiales y el etalonaje son recursos retóricos en cuanto que son elementos constructivos de los textos cinematográficos, y tienen un sentido persuasivo y estético.
- Describir técnicas de creación de efectos especiales y etalonaje relevantes para la construcción del relato cinematográfico.
- Analizar las funciones de las diferentes clases de hardware o software como herramientas para la elaboración de efectos especiales y etalonaje.

3.4.- HIPÓTESIS

- Los efectos especiales y el etalonaje son elementos constructivos del plano de la expresión como modos de representación de los referentes miméticos de la realidad o imaginarios de los elementos del plano del contenido.

Esta primera hipótesis va intentar explicar la tarea del efecto especial y del etalonaje como elemento del relato cuya representación en el plano de la expresión expresa una característica mimética o imaginaria a la realidad.

- Existen retóricas constructivas de los textos cinematográficos basadas específicamente en los efectos especiales y el etalonaje.

Esta segunda hipótesis trata de relacionar la creación de los efectos especiales con las diferentes figuras retóricas haciendo hincapié en el significado que la figura aporta al relato a través del efecto especial y el etalonaje.

- Las características más valorables al momento de realizar un etalonaje o efecto especial son: la simplicidad del sistema, la velocidad y las herramientas de creación.

Con esta tercera hipótesis, lo que se quiere provocar es la eficacia del efecto especial y su etalonaje dentro del sistema de producción cinematográfica en el que trabajamos en la actualidad.

3.5. METODOLOGÍA

3.5.1. Unidad de análisis, universo y criterios de análisis

UNIDAD DE ANÁLISIS:

Escena fílmica que contenga efectos especiales y/o etalonaje.

UNIVERSO:

Para definir el universo nos fijaremos en estos elementos que limitan el objeto de nuestra investigación.

- a) Todas aquellas películas que contengan efectos especiales y/o etalonaje.
- b) Todas aquellas películas comprendidas entre 2000 -2008 que tengan efectos especiales y/o etalonaje.
- c) Películas de mundos imaginarios.

Por tanto se trataría de películas cuyos universos son imaginarios, cuya difusión se sitúe entre 2000-2008 y con una densidad importante de efectos especiales y/o etalonaje.

Para poder obtener el mismo resultado de búsqueda es importante disponer de un DVD que permita identificar claramente cada una de las escenas mencionadas. Lamentablemente, al tratarse de una obra cinematográfica de estas características los códigos de tiempo -source timecode, destination timecode ó keycode según sea lo utilizado- han sido manipulados por los propios editores, compositores y etalonadores que participaron de la película no siendo realmente fácil acceder a ellos. Quizás otra forma de acceder a esos código de tiempo sea a través de VTR pero estos si no cuentan con las cintas originales pueden no ser realmente fiables. Por tales motivos, la clasificación se ha realizado en base a las escenas en que el distribuidor ha dividido las películas.

3.5.1.1 Criterios de selección del corpus

En consecuencia con la explicación anterior, las películas que he seleccionado responden a un criterio de abundancia y exigencia en la realización de los efectos especiales y etalonajes concentrados en cada una de ellas.

También la excelencia y cuidado con que han sido reconocidas estas películas, las convierte en excelentes candidatas para esta investigación. Ahora, bien. Por un lado esta la elección de las películas a examinar, y por otro lado nos encontramos ante la selección de las escenas de cada una de ellas, selección que nos permitirá proceder al análisis.

Los criterios de selección de las escenas a analizar han girado en torno a los siguientes aspectos:

Variedad: Una de mis principales preocupaciones es tener una variedad de efectos especiales y etalonajes que puedan servir como modelos de estudio. Si sólo tuviera un mismo prototipo no funcionaría un análisis comparativo, ni por semejanzas ni por diferencias. En la variedad se encontrarán las respuestas a preguntas como ¿Qué hacen de estas escenas, ser las más atractivas?, su homogeneidad, su diferencia o ambas.

Relevancia: Este criterio ayuda a elegir escenas que por su importancia deben ser estudiadas, ya que han sido las que más impactos han generado entre los espectadores. En un primer momento se realizará una selección de relevancia y estadísticas.

Cantidad: El número de efectos y etalonajes encontrados en una escena es importante porque me permitirá comprobar las hipótesis que he planteado sobre la manipulación de los efectos especiales y el etalonaje como elementos constructivos del plano de la expresión.

También he elegido un criterio de *Pertinencia* para esta selección. Escenas cuyos planos no reflejan un contenido acorde al objeto de estudio han sido descartadas para dejar paso a aquellos planos donde los efectos especiales y etalonaje jueguen un papel importante.

Otro criterio es el *tipo de efecto especial* que se ha realizado no incluyendo escenas en las que sólo haya presencia de efectos mecánicos como animatronics y aceptando aquellas escenas que contengan efectos especiales generados íntegramente por ordenador.

3.5.1.2. Modelo de análisis

Teniendo en cuenta la narrativa audiovisual, la creación y diseño de efectos especiales más las propias técnicas de corrección de color se ha logrado construir el siguiente modelo de análisis que ha tenido como fin servir como medio para acceder a la información que disponemos actualmente.

Este modelo de análisis ha partido de la selección de unas 13 a 15 escenas de cada una de las películas seleccionada. Una vez realizada esta primera selección se ha ido estudiando al detalle una a una. Este estudio ha consistido en ir desmenuzando la escena teniendo en cuenta criterios como: a nivel narrativo: la relación de los efectos especiales y el etalonaje con el personaje, con la acción, con el escenario y con el tiempo. Luego se han descrito los efectos especiales en si mismo. De la misma manera se ha realizado un estudio de las diferentes figuras retóricas que participan en las obras cinematográficas y cuyas apariciones se deben a los efectos especiales. Para terminar con un estudio de la creatividad y la originalidad de la escena.

De toda esta información se han desarrollado cuadros estadísticos que muestran claramente la participación –más o menos- de cada uno de los elementos. Estos cuadros se han creado casi de todos los elementos a estudiar menos de la información referente a la creación de efectos especiales por ser una información más técnica y que difícilmente se puede describir en una gráfica debido a su complejidad.

En consecuencia, se ha elaborado un análisis descriptivo de las escenas seleccionadas indicando cada uno de esos elementos que intervienen en su creación y que están relacionados con lo narrativo, creación de efectos y etalonaje, recursos retóricos, creatividad y originalidad.

De igual manera, este análisis descriptivo ha suministrado la información necesaria para crear un análisis cuantitativo donde se indica su presencia o su ausencia a través de unos gráficos que señalan la cantidad de elementos con los que cuenta cada escena.

De esta forma se ha utilizado este sistema de análisis cuantitativo para observar las tendencias que se dan en el corpus de análisis en relación con cada uno de los elementos analizados.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El presente análisis e interpretación tiene como objetivo exponer todas las posibles claves que interactúan entre la creación de efectos especiales, la narrativa, la retórica y la creatividad.

Para ello, las películas: “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001), “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES” (2002), “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY” (2003) y “HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL” (2001), “HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA” (2002), “HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN” (2004), constituyen referentes de la narrativa cinematográfica que nos van a ayudar a conocer, el cómo y porqué, esas claves logran crear esa interacción entre el plano de la expresión y el plano del contenido.

4.1. SINOPSIS CONTEXTUALIZADA.

Las películas que he elegido para analizar destacan por la presencia de efectos especiales y etalonaje hechos por ordenador. He elegido dos películas muy afamadas y cuyos estrenos y proyecciones causaron auténticos revuelos a nivel mundial.

Son dos películas extranjeras. Ambas pertenecen a una serie de películas sobre el mismo tema, pero con diferentes situaciones de acción.

La primera de las trilogías se llama “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001), “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES” (2002), “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY” (2003). Estas películas han sido dirigidas por Peter Jackson, y también está basada en la novela que lleva el mismo nombre, escrita por J.R.R. Tolkien.

Sinopsis de la película: Este filme relata las aventuras de Frodo Bolsón, que con un grupo de amigos y valientes aliados, emprende un peligroso viaje hacia el Monte del Destino con la misión de destruir el Anillo Único, pero Sauron, El Señor Oscuro del Anillo, envía a sus servidores para perseguir al grupo. Si Sauron logra recuperar el Anillo, será el final de la Tierra Media.

La siguiente trilogía es de origen británico. Se llama “HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL” (2001), “HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA” (2002), dirigidas por Chris Columbus y “HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN” (2004), dirigida por Alfonso Cuarón. Todas basadas en las novelas escritas por J.K. Rowling.

Sinopsis de la película: Su argumento se basa en la historia de un niño, llamado Harry Potter, que siempre ha vivido con sus tíos y primo, después de la muerte de sus padres. En su onceavo cumpleaños, Harry recibe una carta de Hogwarts, la Escuela de Magia y Hechicería, lo que le acerca a un mundo inimaginable y contrastante con la dura vida al lado de sus tíos.

El suceso y viaje a Hogwarts abre a Harry las puertas de una vida nueva, con magia y amigos, pero también con enemigos y problemas: Hogwarts tiene un problema vinculado con seres siniestros y con personajes que no son lo que parecen ser, y es labor de Harry y sus amigos el resolver los enigmas y descubrir los secretos que se encierran dentro.

Estas dos películas condensan toda una gama de efectos especiales y etalonajes realizados en los últimos años. Esta investigación analiza obras de reciente creación que se hayan impuesto en el mercado internacional, por la forma en la cual trataron el color junto con la elaboración de efectos especiales.

Se ha tomado como escenas la división propuesta por los distribuidores de la película haciendo mucho más sencillo su reconocimiento. A continuación, indico el listado de escenas que van a ser susceptibles de ser analizadas.

Película **“EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001)**. Según orden de escenas propuesto por el distribuidor:

- Prólogo: Un Anillo para Gobernarlos a Todos...
- La Historia de Isildur
- Saruman el Blanco.
- Un cuchillo en la oscuridad
- Las cavernas de Isengard
- Huyendo hacia el Vado
- Rivendell
- El pasaje de Caradhras.
- Moria.
- El sepulcro de Balin.
- El puente de Khazad- Dum.
- El espejo de Galadriel.
- Parth Galen.

Película **“EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES” (2002)**. Según orden de escenas propuesto por el distribuidor:

- Los Cimientos de Piedra
- Sméagol Domado
- Pastor de árboles
- A través de las Ciénegas

El Caballero Blanco
La puerta negra está cerrada
Hierbas aromáticas y Guiso de Conejo
Los lobos de Isengard
Las fuerzas de Isengard
Ent- cuentro
Fractura del muro
La última marcha de los Ents
La inundación de Isengard
Las grandes historias que realmente importan

Película **“EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY” (2003)**. Según orden de escenas propuesto por el distribuidor:

El hallazgo del anillo
Camino a Isengard
El Palantír
La visión de Arwen
Minas Tirith
Minas Morgul
El rey de los muertos
Asedio de Gondor
La guarida de elalaraña
Cae la puerta de Gondor
Las decisiones de Maese Samsagaz
La carga de los Rohirrim
La batalla en los campos del Pelennor
La grieta del Destino
Sauron derrotado

Selección de escenas: película **“HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL” (2001)**. Según dvd, las escenas seleccionadas son las que vienen nominadas según numeración correspondiente:

Escena Uno (La adopción de Harry Potter)
Escena Dos (Harry habla con la serpiente)
Escena Siete (La varita de Harry Potter)
Escena Nueve (Andén 9 $\frac{3}{4}$, hacia la escuela Hogwards)
Escena Doce (Un sombrero elige el destino de Harry)
Escena Trece (El banquete)
Escena Catorce (Clase con la profesora McGonagall)
Escena Quince (El primer vuelo de Harry Potter)
Escena Dieciséis (El guardián de tres cabezas)

Escena Veinte (Primera partida de Quidditch)
Escena Veintidós (Harry en busca de más información)
Escena Veintisiete (Comienza la búsqueda la piedra filosofal)
Escena Veintiocho (El ajedrez mágico)
Escena Treinta (Encuentro con Voldemort)
Escena Treinta y uno (Harry vence a Voldemort)

Selección de escenas: película **“HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA” (2002)**. Según dvd, las escenas seleccionadas son las que vienen nominadas según numeración correspondiente:

Escena Dos (Dobby cumple su misión)
Escena Tres (El rescate de Harry Potter)
Escena Cinco (Harry y los polvos mágicos)
Escena Ocho (Harry y Ron caen en el sauce boxeador)
Escena diez (Lección: Transplantar mandrágoras)
Escena once (Los duendecillos de Cornualles)
Escena veinte (Harry y Ron se disfrazan)
Escena veintidós (Harry descubre el libro de Tom Riddle)
Escena veintitrés (Regreso al pasado)
Escena veintisiete (En encuentro de Harry y Ron con las arañas)
Escena veintinueve (Descubrimiento de la cámara secreta)
Escena treinta y dos (Harry y la serpiente gigante)
Escena treinta y tres (Harry se enfrenta a Tom Riddle)

Selección de escenas: película **“HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN” (2004)**. Según dvd, las escenas seleccionadas son las que vienen nominadas según numeración correspondiente:

Escena Dos (Harry utiliza sus poderes contra su tía)
Escena Tres (Harry y el autobús temerario)
Escena Siete (Harry y su primer enfrentamiento contra el dementor)
Escena Diez (la primera clase con Hagrid)
Escena Once (Enfrentamientos a los miedos)
Escena Trece (la señora gorda ha desaparecido)
Escena Quince (Juego de Quidditch)
Escena Diecinueve (Harry se enfrenta al dementor)
Escena Veintitrés (Harry y Hermione se enfrentan al sauce boxeador)
Escena Veinticinco (La rata es Peter Pettigrew)
Escena Veintiséis (La transformación de Remus en lobo)
Escena Veintiocho (Retorcer en el tiempo)
Escena Treinta y uno (Ataque de los dementores)
Escena Treinta y tres (El profesor Lupin se despide)

4.2 DESCRIPCIÓN NARRATIVA DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS.

4.2.1 Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película:

“El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo” (2001)

4.2.1.1 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: prólogo: Un anillo para gobernarlos a todos...

Sinopsis de la escena:

Esta escena sirve de introducción para el futuro desarrollo de la película. Una narradora nos cuenta como se forjó la historia del Señor de los anillos. Para que tengamos una idea de como va la narración, se comentará un poco más en detalle este prólogo.

Se crearon tres anillos entregados a los Elfos calificados como los más sabios y honrados de todos los seres, siete a los señores enanos, grandes mineros y artesanos de las cavidades montañosas y nueve a la raza de los hombres que ansían sobre todo el poder. Pero todos ellos fueron engañados porque además de esos anillos, se creo un único anillo que ambicionaba el poder de toda la comunidad. Un anillo que hizo que “Sauron” su propietario fuera el dueño y amo de todas las tierras hasta que fue destruido.

Ese anillo fue ambicionado por muchas razas y debido a él murieron muchas personas, hasta que llegó un momento en que se perdió en el olvido. De ese olvido pasaron muchos años hasta que volvió a ser encontrado por una criatura que vivía en una cueva: “El Gollum”. El anillo le proporcionó una longevidad sobrenatural a esta criatura, pero a pesar del tiempo el anillo también se fue de su poder hasta caer en manos de un Hobbit, y a partir de aquí empezar la historia.

Esta es una pequeña reseña de la historia del Señor de los Anillos para que sepamos el contexto sobre el cual estoy trabajando. He elegido esta escena para empezar mi análisis, no sólo por ser la secuencia inicial de la película que nos va a permitir mayor conocimiento de la película sino también por las características de su puesta en escena.

4.2.1.2 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: La historia de Isildur

Sinopsis de la escena:

Gollum es torturado en la tierra de Mordor y como consecuencia, revela el hombre y lugar de residencia la persona que posee el anillo. Los señores oscuros salen en su búsqueda. Por otro lado Gandalf se dirige a tierras de Gondor en busca de una respuesta a cerca del anillo que Bilbo le dejó a Frodo. Entre documentos encuentra el relato de Isildur, rey de Gondor y cómo obtuvo el anillo.

4.2.1.3 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Saruman El Blanco

Sinopsis de la escena:

Gandalf va en busca a su maestro Saruman para que le dé consejos sobre como actuar frente al enemigo Sauron que habita la tierra de Mordor. Durante la conversación Gandalf se da cuenta que Saruman (su maestro) en lugar de apoyarle y sugerirle que luche frente al enemigo, le pide que se una a las fuerzas del mal, porque considera que es la mejor manera de resolver la situación, ya que el enemigo es poderoso.

Gandalf al comprender lo que quiere decir Saruman intenta huir y avisarle a Frodo de lo que le espera, pero Saruman no le deja salir y le cierra todas las puertas de su morada. Gandalf comienza a luchar contra su maestro, puesto que este le impide la salida y además lo tira contra lo alto de la pared. Así transcurre la pelea entre ambos saliendo victorioso Saruman, y Gandalf es retenido por este y condenado al sufrimiento.

4.2.1.4 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Un cuchillo en la oscuridad

Sinopsis de la escena:

Aragon, junto con Frodo y sus amigos, llegan a lo alto de una colina donde existía una antigua ciudad. Allí deciden pasar la noche. Aragon va a inspeccionar la zona para ver si es segura. Mientras Frodo duerme, sus amigos encienden una fogata para cocinar un par de salchichas, inocentes del peligro que les acosa.

Frodo se da cuenta de la imprudencia e inmediatamente apaga la fogata, pero ya es demasiado tarde; los señores de lo oscuro se han percatado de su presencia y van a buscarles. Los Hobbits intentan hacer frente a los señores oscuros pero no pueden y finalmente Frodo se ve inofensivo frente a ellos.

En ese momento se coloca el anillo y comienza a verlos como almas y uno de ellos intenta quitarle el anillo, pero Frodo no se lo da y le clava la espada hiriéndole profundamente con un arma que sólo un elfo puede curar. Mientras tanto aparece Aragon quien lucha contra los señores de lo oscuro y le vence, haciendo que estos huyan y que Aragon y el resto de Hobbits busquen ayuda para salvar a Frodo.

4.2.1.5 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Las cavernas de Isengard

Sinopsis de la escena:

Mientras tanto en las cavernas de Isengard se sigue trabajando para crear armas suficientes para combatir y recuperar el anillo. En ello nace la figura de Uruk-hai, el luchador que va a combatir a la comitiva que junto con Frodo tiene la misión de destruir el anillo en la tierra de Mordor.

4.2.1.6 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Huyendo hacia el vado

Sinopsis de la escena:

Frodo es mal herido por los espectros que le persiguen. Una mujer elfa viene en su ayuda y le saca a caballo del lugar donde se encuentra hasta llevarlo a donde su padre para que este cure su mortal herida.

En el camino se encuentran con los espectros que le hirieron. Los persiguen e intentan que la mujer elfa les de a Frodo, pero esta se resiste y cabalga hasta llegar a un río. Los espectros continúan persiguiéndolos hasta que los poderes de la mujer elfa hacen que las aguas se conviertan en caballos blancos que logran derribar al enemigo.

4.2.1.7 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Rivendell

Sinopsis de la escena:

Frodo se despierta después de recuperarse de la herida ocasionada por los espectros. Gandalf se encuentra a su lado. Frodo le pregunta a este el porqué no llegó a la cita acordada. Gandalf se queda sin palabra y pensativo recuerda el motivo por el cual no pudo llegar a esa cita.

Recuerda las imágenes de Saruman en el castillo diciéndole que se rindiera ante el poder del anillo. Saruman tortura a Gandalf, pero este resiste hasta que ve un ave pasar y aprovecha el momento para huir con ella.

4.2.1.8 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El pasaje de Caradhras

Sinopsis de la escena:

La comitiva, que acompaña a Frodo a destruir el anillo en la tierra de Mordor, decide dirigirse a ese lugar cruzando las montañas heladas, pero Saruman les impide el paso provocando una avalancha de hielo y una tormenta, por ello deciden cruzar a través de un lugar llamado Moria.

4.2.1.9 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Moria.

Sinopsis de la escena:

Comienzan a caminar en Moria y se encuentran con una puerta iluminada que no pueden abrir hasta que Frodo se percató que se abre adivinando un acertijo. Mientras tanto los demás Hobbits comienzan a lanzar piedras al río por el cual han pasado.

Una vez que logran entrar en la cueva, sólo encuentran en ella esqueleto de antiguos combatientes. Deciden regresar ante el peligro que saben que les acecha, pero un pulpo gigante atrapa a Frodo y comienza a lanzarlo de un lado a otro y finalmente quiere comérselo. Los demás comienzan a luchar en contra del pulpo hasta que logran que Frodo se libere de sus tentáculos. El pulpo gigante comienza a perseguirlo y entra en la cueva con ella pero es tan grande que destruye la entrada y estas mismas piedras lo entierran.

4.2.1.10 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El sepulcro de Balin

Sinopsis de la escena:

En Moria se encuentran con orcos que llevan consigo a un troll gigante. Frodo y los demás intentan ponerse a salvo cerrando las puertas de la habitación en la que se encuentran pero no es posible aislarse durante mucho tiempo.

Finalmente los orcos logran entrar en la habitación donde se encuentran los Hobbits y los demás y empieza la lucha entre la comitiva que acompaña a Frodo y los orcos. Empieza un lanzamiento de flechas y ir y venir de espadas hasta que aparece la figura del troll que comienza a luchar con todos, hasta que finalmente es destruido.

4.2.1.11 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El puente de Khazad- Dum

Sinopsis de la escena:

Huyendo de los orcos que les persiguen por todo el sepulcro de Balin, Frodo y los demás se dirigen hacia el puente de Khazad- Dum, pero además de los orcos pronto se dan cuenta que son perseguidos también por el monstruo del fuego.

Gandalf decide guiar a los demás hacia el puente para ponerles a salvo pero en el camino tiene que cruzar una serie de escaleras que no tienen sujeción y que de caer en ellas, van directamente hacia un abismo sin fondo. En una de esas ocasiones se encuentran con una escalera que esta rota y tienen que saltar para pasar al otro lado.

Todos logran pasar menos Aragon y Frodo quienes ven que la parte de escalera donde están comienza a desmoronarse poco a poco. Finalmente, logran hacer que esa parte de la escalera donde se encuentran, se una con el resto y logran cruzar hacia el otro lado.

Siguen su camino hacia el puente pero la criatura de fuego esta detrás de ellos. Todos logran cruzar el puente menos Gandalf que se queda atrás para persuadir a la criatura que no cruce. Finalmente, al no poder conseguirlo rompe el puente y hace que esa criatura caiga en el abismo, pero su látigo sale de las profundidades y arrastra con él a Gandalf, quien cae en el abismo.

4.2.1.12 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El espejo de Galadriel

Sinopsis de la escena:

Frodo se levanta después de haber dormido, y se encuentra con una elfa que le invita a ver su pasado y futuro en una pila de agua. Frodo observa detenidamente lo que le pasaría a su pueblo si él no cumple con la misión de destruir el anillo en la tierra de Mordor.

Ni una elfa se salvo a la codicia del anillo, puesto que Frodo le ofrece a ella el anillo y ella sufre una transformación, se convierte en un alma envenenada por la codicia del anillo. Finalmente sale de ese trance.

4.2.1.13 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Parth Galen

Sinopsis de la escena:

Los amigos que acompañan a Frodo en su misión de destruir el anillo en la tierra de Mordor comienzan a flaquear y uno de ellos intenta quitarle el anillo a Frodo. Frodo utiliza el anillo para hacerse invisible y escapar de él, mientras en ese trance comienza a ver la tierra de Mordor y siente como es atraído hacia ella, por ello decide quitarse el anillo y hacerse visible nuevamente.

4.2.2 Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película:

“El Señor de los Anillos, Las dos Torres” (2002)

4.2.2.1 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Prólogo: Los cimientos de Piedra.

Sinopsis de la escena:

Gandalf cae al abismo junto con el monstruo oscuro. En la caída ambos personajes se encuentran y se produce una lucha entre ellos hasta que vence Gandalf.

4.2.2.2 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Sméagol Domado

Sinopsis de la escena:

Frodo y Sam se encuentran caminando por la montaña, pero se dan cuenta que caminan sin rumbo fijo y que lo único que hacen es dar vueltas al mismo sitio. De pronto se encuentran con la figura de Gollum que quiere arrebatárle el anillo a Frodo, pero finalmente, entre Sam y Frodo logran reducirle. Gollum les promete lealtad y les sirve de guía para llegar a Mordor.

4.2.2.3 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Pastor de árboles

Sinopsis de la escena:

Pippin y Merry son perseguidos por un orco que quiere comerles. Corren dentro del bosque para esconderse y se trepan a un árbol. El orco les ve y derrumba a Merry haciéndolo bajar del árbol. En ese momento Pippin se da cuenta que se encuentra encima de un pastor de árboles.

Este último cobra vida y aplasta al orco, recoge a Merry y lo lleva junto a Pippin a ver al mago blanco.

4.2.2.4 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: A través de las ciénegas

Sinopsis de la escena:

Frodo, Sam y Gollum se adentran en un camino más corto hacia Mordor, pero este implica pasar por una ciénaga llena de cadáveres. Ellos van caminando mientras que en un momento Frodo se queda estático mirando hacia uno de esos muertos. De pronto siente ganas de ir hacia ese muerto y cae en la ciénaga. Una vez dentro comienza a ver a los muertos que están a su alrededor. Gollum lo atrapa y lo logra sacar fuera y seguir su camino a Mordor.

4.2.2.5 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: El caballero blanco

Sinopsis de la escena:

Aragon, Legolas y el enano se adentran en el bosque en busca de Merry y Pippin. Al no encontrarles se percatan de la presencia de una cuarta persona deciden atacar y al ser detenidos por esa fuerza, se dan cuenta que no pueden luchar contra ella. De pronto, la fuerza cede y desvela la apariencia de la persona que se encuentra detrás. Este personaje no es otro que Gandalf, el gris, que ahora se ha convertido en el Caballero Blanco.

4.2.2.6 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La puerta negra está cerrada

Sinopsis de la escena:

Frodo y Sam son conducidos por Gollum hacia la puerta negra de Mordor que se encuentra cerrada. Frodo y Sam, como meros espectadores ven como los ejércitos de Mordor son convocados. Sam se descuida y se desliza por una de las laderas de la montaña llamando la atención de algunos soldados. Finalmente, Frodo va en su ayuda y lo protege con su capa élfica para que no lo vean y así le salva.

4.2.2.7 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Hierbas aromáticas y guiso de conejo.

Sinopsis de la escena:

Frodo, Sam y Gollum llegan a unas montañas donde Gollum captura unos conejos para la comida. Mientras que prepara el guiso, Frodo se aleja del campamento. Sam se percata de su ausencia y decide seguirle junto a Gollum, allí ven como elefantes gigantes son atacados por unos guerreros. Frodo y Sam intentan huir pero es muy tarde porque son atrapados por esos mismos guerreros.

4.2.2.8 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Los lobos de Isengard

Sinopsis de la escena:

Las tropas que se dirigen al Castillo de Helm son atacadas por lobos de Isengard. Los hombres les hacen frente mientras que mujeres, niños y ancianos son dirigidos hacia el Castillo. En esta batalla, Aragon lucha contra uno de los orcos y el lobo sobre el que se ve atrapado salta al abismo y cae en un río.

4.2.2.9 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Las fuerzas de Isengard

Sinopsis de la escena:

Saruman reúne a miles de soldados para luchar con los hombres. Estos están preparados para la lucha y atienden a las órdenes de Saruman quien les incita a salir a luchar inmediatamente. Comienza el movimiento de tropas hacia la tierra de los hombres.

4.2.2.10 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Ent- cuentro

Sinopsis de la escena:

Los árboles se reúnen para decidir si va a la guerra o simplemente deciden ser imparciales. Finalmente deciden no ir a la guerra y no luchar en contra de las fuerzas de Saruman.

4.2.2.11 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Fractura del muro

Sinopsis de la escena:

Los orcos logran organizarse y alinean filas hacia la puerta del muro. Poco a poco logran introducir la dinamita necesaria para romper el muro. Finalmente, Aragon se da cuenta de ello y le pide a Legolas que derribe al orco que lleva una antorcha. Este no logra matarlo y el orco enciende la dinamita que estalla y destruye el muro. Saltan por los aires miles de soldados y los orcos comienzan a entrar en el abismo de Helm.

4.2.2.12 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La última marcha de los Ents.

Sinopsis de la escena:

El pastor de árbol les lleva a Pippin y a Merry hacia un lugar seguro donde puedan regresar a casa. En el camino Barbol se da cuenta que sus compañeros han sido sacrificado por las tropas y Saruman y deciden convocar al resto de los árboles para que marchen a destruir Isengard.

4.2.2.13 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La inundación de Isengard

Sinopsis de la escena:

Los árboles llegan hasta Isengard y comienzan a destruirla. Los orcos reaccionan contra ellos he intentan quemarles, pero algunos árboles rompen las compuertas que detienen la caída de agua hasta Isengard, y se produce una fuerte inundación. Finalmente, Isengard se ve totalmente inundada y Saruman atrapado en su refugio.

4.2.2.14 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Las grandes historias que realmente importan

Sinopsis de la escena:

Frodo, Sam y Gollum se encuentran atrapados por unos hombres. De pronto Nazgul comienza a volar la zona donde se encuentran. Frodo siente el llamado del anillo y va hacia él. Sam se percata de lo que sucede y va en busca de Frodo y así evita que Nazgul posea el anillo y a Frodo.

4.2.3 Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película:

“El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003)

4.2.3.1 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El hallazgo del anillo

Sinopsis de la escena:

Sméagol se encuentra con Deagol pescando en la pradera. Este último logra pescar un gran pez que lo arrastra hacia las profundidades de la laguna. Allí logra ver un anillo en las profundidades. Lleva el anillo a la superficie y Sméagol quiere quitárselo hasta que lo mata y así logra obtener el anillo.

4.2.3.2 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Camino a Isengard

Sinopsis de la escena:

Gandalf, Aragon, Legolas y el enano se dirigen hacia tierras de Isengard y cuando llegan se encuentran con la sorpresa que esta tierra ha sido destruida por la inundación. Pippin y Merry celebran la victoria e invitan a sus amigos a festejar. Mientras Gandalf conversar con Barbol, Pippin encuentra la bola mágica de Saruman. Gandalf se percató de ello y le exige que se la devuelva y que no la toque.

4.2.3.3 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El Palantír

Sinopsis de la escena:

Pippin se despierta por la noche con la curiosidad de saber que es lo que se puede ver a través de la bola mágica de Saruman. Se levanta y le quita a Gandalf la bola. Pippin comienza a sentir la bola y de pronto esta le posee. Pippin es atrapado por la bola hasta que Aragon y Gandalf van en su auxilio y se la quitan.

4.2.3.4 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La visión de Arwen

Sinopsis de la escena:

Arwen parte con su comitiva hacia el camino de los imperecederos, pero mientras cabalga hacia ese lugar tiene una visión. Ve como un niño corre por el bosque y se encuentra con su padre que es Aragon. Arwen entiende que ese es su hijo y que ese es su destino.

4.2.3.5 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Minas Tirith

Sinopsis de la escena:

Gandalf y Pippin cabalgan hacia Minas Tirith para advertirle al rey del inminente ataque de las tropas de Sauron. Este dolido por la pérdida de su hijo no toma muchas medidas oportunas. La escena describe el paisaje de Minas Tirith hacia dentro y hacia fuera.

4.2.3.6 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Minas Morgul

Sinopsis de la escena:

Frodo, Sam y Gollum encuentra la escalera secreta que lleva a Mordor. Mientras Sam y Gollum van subiendo hacia la escalera, Frodo se desvía del camino y se dirige hacia la puerta de Mordor. Sam y Gollum se percatan de ello y lo detienen y lo sacan de esa dirección. Se esconden y ven como las tropas de Mordor salen de las minas. Frodo, Sam y Gollum continúan su camino hacia la escalera.

4.2.3.7 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El Rey de los muertos

Sinopsis de la escena:

Aragon, junto a Legolas y al enano, van en busca de los muertos que murieron en la primera batalla con el señor oscuro de Mordor. En la cueva se encuentran con el rey de los muertos que le hace frente a Aragon y hace que todo su ejército le rodee. El rey de los muertos intenta matar a Aragon, pero se da cuenta que es el rey de Gondor y decide luchar con él.

4.2.3.8 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Asedio de Gondor

Sinopsis de la escena:

Las tropas de Sauron están rodeando Minas Tirith. Comienza la lucha entre hombres y orcos. En un principio sólo se cuentan con los soldados de que custodian el castillo, pero poco a poco se unen un batallón de hombres dispuestos a luchar por Gondor.

4.2.3.9 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La guarida de Ellalaraña

Sinopsis de la escena:

Gollum dirige a Frodo hacia la guarida de la araña y cuando éste está allí se da cuenta que ha sido engañado por Gollum. Frodo se da cuenta del entorno que le rodea. Intenta huir y logra escapar hasta cierto punto.

4.2.3.10 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Cae la puerta de Gondor.

Sinopsis de la escena:

Los orcos logran derribar la muralla de Gondor con un animal mecánico lleno de llamas ardiendo. De esa manera logran entrar a la ciudad. Gandalf ordena una retirada al segundo nivel de la fortaleza.

4.2.3.11 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Las decisiones de Maese Samsagaz

Sinopsis de la escena:

Sam detiene a la araña gigante que lo que pretende es comerse a Frodo una vez haya pasado el efecto de relajación de la aguja. Sam lucha contra la araña y la vence. Deja a Frodo solo porque piensa que esta muerto. Unos orcos pasan por allí y recogen a Frodo y se lo llevan.

4.2.3.12 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La carga de los Rohirrim.

Sinopsis de la escena:

A las tropas de Minas Tirith se unen los soldados de los hombres quienes están dispuestos a luchar porque Gondor no sea conquistado.

4.2.3.13 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La batalla en los campos del Pelennor.

Sinopsis de la escena:

Mientras se produce la lucha entre hombres y orcos aparecen unos elefantes gigantes con cuernos que son domados por soldados de Sauron. Las tropas de los hombres intentan hacerles frente y derribarles.

4.2.3.14 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La grieta del destino

Sinopsis de la escena:

Frodo se encuentra en el abismo en la tierra de Mordor donde tiene que arrojar el anillo. Sam le sigue y ve que este está a punto de cumplir su cometido. Finalmente, Frodo se arrepiente de destruir el anillo y se lo coloca. Desaparece y comienza andar hacia el exterior cuando de pronto Gollum comienza a golpearle hasta que le arrebató el anillo. Frodo al ver que Gollum le ha quitado el anillo va hacia él y se lanza junto con él hacia el abismo. Finalmente, Gollum cae con el anillo al abismo de lava ardiendo y Frodo se salva.

4.2.3.15 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Sauron derrotado

Sinopsis de la escena:

Una vez que Gollum cae al abismo junto con el anillo, éste es destruido y la tierra de Mordor comienza a destruirse. Comienza el derrumbe de su fortaleza y poco a poco el volcán erupciona y piedras con lava ardiendo son arrojadas al exterior. Los habitantes de Mordor saben que ese es el final y huyen.

4.2.4 Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película:

“Harry Potter y la Piedra Filosofal” (2001)

4.2.4.1 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena uno (La Adopción de Harry Potter)

Sinopsis de la escena:

El profesor Albus Dumbledore y la profesora Minerva McGonagall dejan a Harry en la puerta de sus parientes más cercanos para que estos se hagan cargo de él hasta que tenga la edad suficiente para ingresar a Hogwarts.

4.2.4.2 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena dos (Harry habla con la serpiente)

Sinopsis de la escena:

Harry es un pequeño niño que vive en la casa de unos parientes de sus padres, ya que ellos han muerto. La familia está compuesta por el padre, la madre y un niño muy mimado que justamente en esta escena celebra su cumpleaños. El niño al ver que no tiene más regalos que

el año pasado se encapricha por que sus padres le den otro regalo y por tal motivo lo llevan al zoo junto con Harry.

Ya en el zoo, el niño quiere hacer que la serpiente se levante y verla en su magnitud pero esta se encuentra recostada en su jaula. Después del ruido que hace la serpiente no hace nada. Harry se queda sólo con ella y comienza a hablarle. De pronto la serpiente se levanta y comienza a responder las preguntas de Harry. El niño se da cuenta de ello y tira a Harry al suelo y se queda mirando a la serpiente.

Luego, Harry se concentra y hace desaparecer el cristal que mantiene en cautividad a la serpiente. El niño cae a la pequeña poza de agua que hay y la serpiente se escapa. Mientras la serpiente huye, el niño intenta volver a salir, pero esta vez se encuentra con que tiene el vidrio delante y comienza a gritar y llamar a sus padres.

4.2.4.3 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena siete (La varita de Harry Potter)

Sinopsis de la escena:

Harry va a una tienda a elegir su varita. El vendedor le hace probar varias varitas. Con la primera de ellas los cajones salen despedidos uno a uno, con la segunda se rompe un jarrón en pedazos. Finalmente con la tercera, Harry se llena de una especial energía. La coincidencia es que esta tercera varita esta hecha con el mismo material que se hizo aquella varita que le dejó la frente marcada.

4.2.4.4 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena nueve (Andén 9 $\frac{3}{4}$, hacia la escuela Hogwards)

Sinopsis de la escena:

Harry Potter se encuentra en la estación de trenes listo para coger el tren que lo llevará a Hogwarts. Esta sólo y no sabe donde localizar el andén 9 $\frac{3}{4}$. Pregunta a un empleado de la compañía pero piensa que Harry está de broma, puesto que no existe dicho andén. En ese mismo instante escucha que una familia está yendo hacia ese andén. Harry decide unirse a ellos y ve como uno a uno van corriendo hacia la pared entre el andén 10 y 9 y atraviesan la pared hacia el andén 9 $\frac{3}{4}$. Una vez allí, cogerá el tren que lo llevará a la escuela de magia donde aprenderá las labores de un mago.

4.2.4.5 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena doce (Un sombrero elige el destino de Harry)

Sinopsis de la escena:

Los nuevos alumnos de Hogwarts entran en el comedor principal guiados por la profesora. Mientras los alumnos caminan hacia la mesa principal del comedor, ven que el techo es un gran cielo y las velas cuelgan a lo largo de todo el comedor. Una vez delante del resto de los alumnos de la escuela, son llamados uno a uno para indicarles a qué escuela van a pertenecer a lo largo del año académico. Un sombrero puesto sobre sus cabezas es el encargado de asignar a cada uno la escuela a la que van a permanecer estos nuevos alumnos.

4.2.4.6 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena trece (El banquete)

Sinopsis de la escena:

Todos los alumnos de la escuela Hogwarts son distribuidos en diferentes grupos y una vez terminada esta distribución se procede al banquete. Una cena donde todos los alumnos, nuevos y antiguos comparten mesa y experiencia. En medio de la cena aparecen fantasmas correspondientes a los diferentes grupos en que han sido divididos. Posteriormente todos los alumnos son llevados hacia sus habitaciones para descansar.

4.2.4.7 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena catorce (Clase con la profesora Mc Gonagall)

Sinopsis de la escena:

Harry y Ron llegan tarde a clase de la profesora McGonagall, aparentemente ésta no se encuentra en clase, pero se encuentra escondida bajo la apariencia de un gato, que posteriormente se desvela a la profesora. Harry recibe el correo y lee la noticia del asalto a su banco donde sacó el dinero para entrar a Hogwarts.

4.2.4.8 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena quince (El primer vuelo de Harry Potter)

Sinopsis de la escena:

Harry comienza a discutir con uno de sus compañeros porque éste coge un regalo de otro compañero. Para incitarle a Harry a la pelea, este compañero sube a su escoba y lanza el regalo a lo lejos. Harry va en busca del regalo, se sube a su escoba y comienza a perseguirlo

hasta que lo atrapa. Esta acción es vista por la profesora McGonagall, quien llama a Harry y lo lleva a hablar con el grupo de juego para que se convierta en el nuevo buscador del equipo.

4.2.4.9 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena dieciséis (El guardián de tres cabezas)

Sinopsis de la escena:

Harry Potter y sus amigos Ron Weasley y Hermione Granger suben a la tercera planta del edificio de Hogwarts, cuya entrada está prohibida para todos los alumnos de la escuela. Al estar allí se encuentran con el gato del guardián de la planta y huyen de él para que no los pillen y los expulsen de la escuela. En su huida abren la puerta que va a una habitación custodiada por un perro de 3 cabezas. Finalmente, logran salir de esa habitación y del tercer piso y volver a sus habitaciones sin que nadie se de cuenta de que habían estado allí.

4.2.4.10 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veinte (Primera partida de Quidditch)

Sinopsis de la escena:

Harry participa del juego de Quidditch. Al principio no se sabe que sucede con su escoba porque hace que Harry pierda el control de la misma. Luego Hermione va hacia las gradas y hace un hechizo para distraer a la persona que estaba haciendo un conjuro en contra de Harry. Este logra liberarse del hechizo y ganar el juego.

4.2.4.11 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintidós (Harry en busca de más información)

Sinopsis de la escena:

En esta escena, Harry Potter utiliza la capa invisible que le regalaron para entrar clandestinamente en la biblioteca de Hogwarts y buscar información a cerca de Nicolás Flamel. Harry entra en la biblioteca utilizando la capa y encuentra un libro, lo abre y se ve un rostro que sale del libro. Al cerrarlo, hace mucho ruido y se le cae la luz que lleva. El guardián se percata de ello y entra en la habitación pero no ve nada porque Harry está escondido debajo de la capa mágica.

4.2.4.12 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintisiete (Comienza la búsqueda la piedra filosofal)

Sinopsis de la escena:

Harry, Ron y Hermione deciden ir en busca de la piedra filosofal para evitar que el malvado Voldemort se apodere de ella. Lo primero que hacen es ir a la habitación donde se encuentra el perro de tres cabezas, quien está durmiendo porque tiene puesta una música que logra hacerlo dormir.

Los niños despejan la entrada que da a la piedra filosofal y cuando se disponen a saltar se para la música y el perro se despierta. Ellos caen en una zona llena de ramas y raíces que comienzan a envolverlos uno a uno. Hermione indica que si se relajan esas ramas los liberan y poco a poco se liberan ella y Harry, más no Ron porque no logra relajarse. En ese instante Hermione hace un conjuro y logra hacer que entre luz en esa habitación, las ramas que no pueden soportar la luz sueltan a Ron y lo dejan caer en el mismo lugar donde están sus compañeros.

4.2.4.13 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintiocho (El ajedrez mágico)

Sinopsis de la escena:

Harry y sus amigos entran en una habitación llena de mosquitos y uno de ellos es la llave que les permite entrar a la siguiente habitación para intentar detener al profesor Snape de su afán de apoderarse de la piedra filosofal. Harry coge la escoba que esta en la habitación y logra atrapar a la llave. Las demás siguen a Harry para quitarle la llave, pero Ron y Hermione logran abrir la puerta antes que eso suceda. De esta manera logran pasar a la siguiente habitación.

Al entrar a esa habitación no saben exactamente donde están y comienzan a especular con los posibles lugares, hasta que Ron dice que se encuentran frente a un tablero de ajedrez. Ellos intentan cruzar los peones que se encuentran delante, pero estos le impiden el paso. Entonces, comienzan a jugar la partida de ajedrez mágico.

Finalmente, Ron toma las riendas de la partida y comienza a jugar el ajedrez mágico. Gracias a sus directrices logran ganar la partida, a costa de la muerte del caballo donde se encontraba Ron. Harry logra cruzar a la otra habitación donde se encontrará con el profesor Snape.

4.2.4.14 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena treinta (Encuentro con Voldemort)

Sinopsis de la escena:

Harry Potter logra llegar a la puerta que accede a la piedra filosofal y allí se encuentra al profesor Quirrell. No se puede imaginar que sea él. El profesor ansioso por encontrar la piedra filosofal le ordena a Harry que se acerque ante el espejo donde se encuentra y le diga que ve y donde esta la piedra. Harry se asusta porque el espejo le enseña que él es el que tiene la piedra en su bolsillo.

El profesor Quirrell le increpa y le obliga a decir lo que esta viendo, pero Harry miente. En este momento se oye una voz, omnipresente en toda la habitación, que dice que desea hablar con el niño. En ese momento el profesor Quirrell se descubre el manto que lleva en la cabeza y deja ver a la figura de Lord Voldemort. Este comienza a hablar con Harry y trata de convencerle que le dé la piedra que tiene en uno de sus bolsillos.

4.2.4.15 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena treinta y uno (Harry vence a Voldemort)

Sinopsis de la escena:

Harry Potter se niega a darle la piedra y Voldemort le ordena al profesor Quirrell que lo mate. Este intenta ahorcarlo con sus manos y casi logra, hasta que Harry le coge la muñeca para detenerlo. En ese momento su mano quema a la muñeca del profesor y la deshace. Harry al ver el poder que tiene su mano, le toca la cara al profesor y su rostro se desintegra completamente.

En ese momento, el profesor Quirrell se deshace en pedacitos y se convierte en polvo. De este polvo, sale un viento que atraviesa a Harry Potter y huye por las escaleras, dejando tirado a Harry, inconsciente, en el suelo.

4.2.5 Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película:

“Harry Potter y la Cámara Secreta” (2002)

4.2.5.1 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena dos (Dobby cumple su misión)

Sinopsis de la escena:

Harry entra a su habitación y conoce Dobby, quien ha venido a evitar que Harry vuelva al colegio Hogwarts este año. Harry tiene una fuerte discusión con Dobby quien baja a la sala de

la casa y encuentra a los invitados del tío de Harry. Dobby hace que el pastel comience a moverse sólo hasta que lo suelta encima de uno de los invitados.

4.2.5.2 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena tres (El rescate de Harry Potter)

Sinopsis de la escena:

Harry es encerrado por su tío en su habitación. Por la noche viene Ron y sus hermanos volando en un coche para rescatarlo. Estos logran romper los barrotes que encierran a Harry Potter y llevárselo junto a sus maletas y a su búho.

4.2.5.3 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena cinco (Harry y los polvos mágicos)

Sinopsis de la escena:

Ya en la casa de Ron, Harry junto a toda la familia de su amigo utiliza unos polvos mágicos para transportarse a la ciudad donde debe comprar los útiles para el nuevo año escolar.

4.2.5.4 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena ocho (Harry y Ron caen en el sauce boxeador)

Sinopsis de la escena:

Harry y Ron no logran coger el tren a Hogwarts por tal motivo, Ron decide ir en el coche de su padre hacia la escuela, pero cuando están a punto de llegar el coche empieza a fallar y aterrizan sobre un árbol que comienza a pegar al coche hasta que lo libera. Finalmente, en el suelo, del coche salen las maletas de Harry y Ron y luego el coche se va sólo hacia el bosque.

4.2.5.5 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena diez (Lección: Transplantar mandrágoras)

Sinopsis de la escena:

Ya en Hogwarts, los alumnos de segundo año tienen su primera clase. Se trata de transplantar mandrágoras. Unas plantas que ayudan a devolver a la vida a aquellas personas que han sido petrificadas.

4.2.5.6 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena once (Los duendecillos de Cornualles)

Sinopsis de la escena:

El nuevo profesor de artes oscuras en Hogwarts comienza su primera clase soltando duendecillos mágicos que los alumnos tendrán que capturar. Finalmente, el profesor viendo la imposibilidad de poder controlarlos se esconde y decide que sean los propios alumnos quienes resuelvan el problema. Hermione hace un conjuro que petrifica a los duendecillos y facilita su captura.

4.2.5.7 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veinte. (Harry y Ron se disfrazan)

Sinopsis de la escena:

Harry, Ron y Hermione quieren espiar directamente a sus contrarios en Hogwarts. Para ello Hermione desarrolla una poción de jugos que hace posible que los tres se transformen en compañeros del grupo contrario y así los puedan espiar más fácilmente. Harry y Ron logran hacerlo pero Hermione se transforma en una gata.

4.2.5.8 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintidós (Harry descubre el libro de Tom Riddle)

Sinopsis de la escena:

Harry y Ron encuentran que las escaleras de Hogwarts están mojadas y deciden ir a buscar el origen de la fuga de agua. Se dirigen hacia los lavatorios donde encuentran a la niña fantasma llorando porque alguien le arrojó un libro por la espalda.

Harry recoge el libro pero no logra ver su contenido hasta que comienza a escribir sobre él. Una fuerza interna decide mostrarle a Harry las pistas para descubrir el misterio de la cámara secreta. Esa fuerza hace posible que Harry se introduzca en el libro y retroceda 50 años atrás.

4.2.5.9 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintitrés (Regreso al pasado)

Sinopsis de la escena:

Harry aparece en la escuela cincuenta años atrás y observa los acontecimientos que sucedieron en aquella época. Ve como se culpa a Hagrid y a su araña de ser el monstruo que

mató a una chica en los lavatorios. En el momento que Harry quiere salvar a Hagrid es llevado, por esa misma fuerza hacia su verdadero tiempo.

4.2.5.10 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintisiete (En encuentro de Harry y Ron con las arañas)

Sinopsis de la escena:

Harry y Ron deciden seguir a las arañas como Hagrid les había indicado y llegan a internarse en el bosque donde se encuentra la madre de todas ellas. Hablan con ella y descubren que Hagrid es inocente, pero cuando intentan huir son rodeados por todas las arañas hijas dispuestas para comerse a Harry y Ron. Entretanto, llega el coche de Ron, que los salva y así logran huir del bosque y volver a la escuela a salvo.

4.2.5.11 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintinueve (Descubrimiento de la cámara secreta)

Sinopsis de la escena:

Harry, Ron y el profesor deciden ir a los lavatorios y hablar con la niña fantasma que murió allí hace cincuenta años. De la conversación, Harry deduce que en esos lavatorios está la clave para llegar a la cámara secreta. Descubre la señal de la serpiente. Ron le incita a Harry a decir algunas palabras en lenguaje de serpiente y los lavatorios se apartan dejando pase al túnel que conduce a la cámara secreta.

4.2.5.12 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena treinta y dos (Harry y la serpiente gigante)

Sinopsis de la escena:

Harry se enfrenta a la serpiente gigante que cuida de la cámara secreta. Huye de ella y logra disuadirla hasta que vuelve a encontrarla. Lucha con ella y finalmente la mata pero resulta herido al final de la pelea.

4.2.5.13 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena treinta y tres (Harry se enfrenta a Tom Riddle)

Sinopsis de la escena:

Harry, herido se dirige hacia la hermana de Ron y hacia donde está el hombre que ocasionó todo esto. Le quita el libro a la hermana de Ron y comienza a clavar el diente de la serpiente sobre el libro. De éste empieza a salir sangre que hace que el enemigo comience a desintegrarse hasta que desaparece por completo.

4.2.6 Sinopsis de las escenas seleccionadas en la película:

“Harry Potter y el Prisionero de Azkaban” (2004)

4.2.6.1 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena dos (Harry utiliza sus poderes contra la hermana de su tío)

Sinopsis de la escena:

Harry recibe a la hermana de su tío en casa. Toda la familia comienza a cenar y la tía comienza a hablar mal de los padres de Harry. Este se enfada y comienza hacer uso de su magia: primero rompe el vaso que la tía sostiene en la mano, hasta que finalmente hace que la tía se convierta en un globo y comience a volar por los aires.

4.2.6.2 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena tres (Harry y el autobús temerario)

Sinopsis de la escena:

Harry huye de su casa y se sube al autobús que lo llevará al asilo de magos que no tienen lugar para vivir. La escena gira entorno a las peripecias que hace el autobús para llegar a su destino, entre ellas estrecharse y desestrecharse para caber en medio de dos autobuses.

4.2.6.3 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena siete (Harry y su primer enfrentamiento contra el dementor)

Sinopsis de la escena:

El vagón que conduce a Harry y a sus amigos a Hogwarts se detiene por unos instantes en la noche y deja subir a unos dementores que están buscando a Sirius Black. Encuentran a Harry y comienzan a hacerse de él hasta que el profesor Remus Lupin logra conjurar en contra y liberar a Harry.

4.2.6.4 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena diez (La primera clase con Hagrid)

Sinopsis de la escena:

Se encuentran en su primera clase con Hagrid, quien les va a enseñar a volar y a cuidar a un animal alado que tiene cuerpo de caballo y cabeza de pájaro. Harry es ofrecido como voluntario para acercarse a ese animal. Logra hacerlo y Hagrid decide que lo monte. Finalmente, Harry monta sobre el lomo de este animal y vuela junto a él.

4.2.6.5 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena once (Enfrentamientos a los miedos)

Sinopsis de la escena:

Los compañeros de Harry y él se enfrentan a sus miedos y comienzan a ejecutar magia para ridiculizarlos. Esta magia fue enseñada por el profesor Remus Lupin quien insta a Harry a hacer frente a sus miedos. Cuando Harry se encuentra frente a sus miedos aparecen los dementores; el profesor se pone entre Harry y ellos y los ahuyenta.

4.2.6.6 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena trece (La señora gorda ha desaparecido)

Sinopsis de la escena:

Los cuadros que adornan las paredes de la escuela de Hogwarts están revolucionados por la desaparición de una de las protagonistas de uno de sus cuadros. Finalmente, se encuentra a este personaje en otro cuadro y se explica el porqué había huido de su retrato.

4.2.6.7 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena quince (Juego de Quidditch)

Sinopsis de la escena:

Harry juega con el resto de su equipo, al Quidditch. Mientras lo hace sube cada vez más persiguiendo a la pelota que debe atrapar, cuando de pronto comienzan a aparecer dementores que lo atrapan y Harry cae directamente al suelo.

4.2.6.8 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena diecinueve (Harry se enfrenta al dementor)

Sinopsis de la escena:

El profesor Remus Lupin enseña a Harry cómo enfrentarse a los dementores. En un primer momento, Harry no logra vencerlos, pero posteriormente tiene éxito en su cometido.

4.2.6.9 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintitrés (Harry y Hermione se enfrentan al sauce boxeador)

Sinopsis de la escena:

Ron es mordido y llevado por el lobo a su cueva junto con su rata. Harry y Hermione intentan salvarle, pero no llegan a tiempo y son golpeados y arrastrados por el sauce boxeador hasta que finalmente logran entrar a la cueva que hay dentro del sauce.

4.2.6.10 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veinticinco (La rata es Peter Pettigrew)

Sinopsis de la escena:

Harry amenaza a Sirius y al profesor Remus para que éstos le digan la verdad a cerca de Peter Pettigrew. Sirius comienza a hablar y señala a la rata de Ron como disfraz de Peter Pettigrew. Hacen que ésta se suelte de los brazos de Ron y comience a correr hasta convertirse en ese personaje.

4.2.6.11 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintiséis (La transformación de Remus en lobo)

Sinopsis de la escena:

Harry y los demás abandonan la cueva del sauce boxeador y salen a la superficie. Entre tanto es media noche y el profesor Remus no se había tomado su poción y comienza a convertirse en lobo. Finalmente, Sirius también se convierte en lobo y comienzan a luchar juntos. Mientras tanto, Peter Pettigrew utiliza la varita de Remus para convertirse nuevamente en rata y así desaparecer.

4.2.6.12 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintiocho (Retorcer en el tiempo)

Sinopsis de la escena:

Hermione hace posible que ella y Harry retrocedan en el tiempo y puedan ayudar a salvar vidas injustamente sacrificadas en el pasado. Retroceden el tiempo y comienza a rehacer la historia que han vivido anteriormente.

4.2.6.13 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena treinta y uno (Ataque de los dementores)

Sinopsis de la escena:

Harry y Hermione vuelven a vivir la escena en la que Sirius Black y Harry son atacados por los dementores. En esta ocasión Harry (habiendo retrocedido en el tiempo) sale en su ayuda y ahuyenta a los dementores.

4.2.6.14 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena treinta y tres (El profesor Lupin se despide)

Sinopsis de la escena:

El profesor Remus Lupin se despide de la escuela. Harry habla con él para intentar retenerlo pero no es posible. Finalmente el profesor abandona el claustro antes que los padres de los alumnos le echen porque ya se sabe cual es su condición.

4.3 DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE EN LAS ESCENAS SELECCIONADAS.

4.3.1 Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película:

“El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001)

4.3.1.1 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: prólogo: Un anillo para gobernarlos a todos...

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

- Cada vez que se quiere cambiar de tema se utiliza una cortinilla de fuego que nos hace cambiar de una escena a otra.

Descripción de efectos especiales de la tierra de Mordor:

Es un plano general en 3D, caracterizado por la presencia de un volcán en erupción, rodeado de montañas y enormes rocas que forman un paisaje desértico.

Descripción de la aparición del personaje “Señor oscuro, Sauron”:

Se integra al personaje sobre un fondo del cual se desprende fuego ardiendo. Se desenfoca el fondo para darle mayor relevancia y profundidad al personaje. La técnica de efectos especiales utilizada es el Chromakey. Se rueda al personaje sobre un fondo azul para luego reemplazar ese fondo por otro.

La armadura de Sauron se componía de casi doscientas piezas y está confeccionada en acero y plástico, según los planos. Sala Baker estaba bajo la armadura del Señor de los Anillos, el Señor Oscuro. La imagen física del Señor Oscuro, sólo aparece al principio de la Trilogía, en el prólogo. Estaba pensando que volviera a vérselo también luchando contra Aragorn, en la escena de la lucha final en la Puerta Negra, pero finalmente fue sustituido por un trol, ya que se salía del contexto de la historia, pues Sauron solo podía tomar forma corpórea, una vez obtuviera el Anillo de Poder.

Descripción de las batallas de los pueblos (composición a través de modo de fusión):

Las composiciones son otras técnicas presentes en el relato. En este caso, explican de forma más directa las batallas y luchas que se han librado en la región para la liberación de los pueblos. Componer mapas geográficamente marcados sobre imágenes de luchadores en plena batalla, resulta mucho más atractivo visualmente que solamente narrarlo y mostrar la ubicación de los pueblos.

Estas composiciones vienen enriquecidas con partículas de humo para generar una atmósfera de movimiento. Un método para su elaboración es bajarle la opacidad a la primera de las capas compuestas, hasta que se logre una fusión legible con la capa de fondo y establecer un modo de fusión.

Lucha entre hombres y elfos contra el ejército de Mordor:

Creación en 3D:

1.- De la tierra sobre la cual se libró la batalla.

2.- De los soldados que lucharon en ella y de las armas utilizadas. Se utiliza la técnica de rodaje de personajes en primer plano y la multiplicación del resto a través del programa “Massive program”.

Para aumentar la intensidad de las caídas, de la acción de las flechas y las acciones de lucha entre los personajes se utiliza la herramienta “motion blur”, que genera un desenfoque de movimiento haciendo más realista la acción. También observamos una pequeña ralentización.

Existen primeros planos de los luchadores donde los fondos aparecen desenfocados completamente. Para llegar a resolver esta escena, esos personajes han sido rodados en fondos verdes y posteriormente se ha reemplazado este color por el escenario de batalla. La técnica utilizada es el Chromakey.

Lucha de Isildur contra el señor oscuro:

Cuando Isildur, hijo del rey, le corta el dedo al señor oscuro, éste pierde el anillo y se destruye. En esta destrucción comienza a verse fuego rojizo dentro del cuerpo del señor oscuro. Una vez que el señor oscuro cae, se comienza a levantar un fuerte viento que afecta a todos los combatientes que se encuentran frente a él y una vez que termina de caer, este fuerte viento afectará a todos los combatientes a lo largo del campo de batalla. Este viento se mezcla con una fuerza como si de una energía poderosa se tratara. Este efecto se logra animando partículas de viento, que son mezcladas con planos reales donde se han colocado grandes ventiladores que hacen que los cabellos de los personajes se muevan de un lado a otro. Se utiliza un foco de partículas que se centra en el plano y se expande –en plano general- hacia todo el entorno.

Después de la batalla, el ejército de Isildur comienza la retirada cuando de pronto es atacado, e Isildur muerto. Una vez más la acción se ralentiza y se utiliza la técnica de “motion blur” para resaltar la acción.

Personaje Gollum:

La creación de los planos de Gollum llevó muchas dificultades y la puesta en marcha de la técnica “motion capture” con la que el Gollum realizaba sus movimientos. Aunque este

personaje tenga poca presencia en la primera película de esta trilogía en la segunda parte cobra real importancia, y protagonismo a lo largo del desarrollo del argumento. Este personaje provee a la animación en movimiento un trabajo sin precedentes.

Los movimientos del cuerpo y su actuación están basados en las acciones del actor Andy Serkis, quien durante el rodaje se vistió de blanco, azul o verde (CromaKey) según las circunstancias de rodaje. Este es el actor que encarnó el personaje Gollum mientras este aparecía con los demás actores.

Serkis reprodujo sus movimientos corporales vistiendo un atuendo de “motion capture”, una herramienta esencial en este tipo de filmaciones porque es capaz, a través de unos sensores, de registrar todos los movimientos del actor y reproducirlos en un programa de ordenador hacia un personaje creado de forma virtual.

El Gollum como personaje de la película es una animación creada por Richard Baneham, Eric Saindon, Ken McGaugh y Bay Rait. Estos animadores fueron los responsables de capturar los movimientos del actor e incorporarlos en el personaje. A parte de ello, tuvieron la labor de coordinar los movimientos bucales del actor y del personaje para que este luciera real al momento de hablar. La creación de las cuevas y la incidencia de luz en la misma, también es un proceso de creación de animación en 3D.

Etalonaje:

- Cada vez que se muestra el anillo, este se presenta iluminado, y con un tono naranja brillante como el fuego rojizo del volcán en erupción de la tierra de Mordor.

En los primeros planos observamos imágenes de la forja de los anillos que tiene dos características: el fuego rojizo con el cual fueron creados los anillos y el uso de un resalte de luz en la parte central del plano, iluminando tenuemente el centro de la imagen y dejando los bordes oscuros. La intensidad de esa iluminación es mayor cuando el plano habla de los seres a los cuales se les entregó los anillos. Dentro de estos seres, aquellos que ansían el poder son iluminados tenuemente en su parte central para luego ser completamente oscurecidos.

Descripción de la tierra de Mordor:

En los planos generales o detalles de la tierra de Mordor predominan los colores oscuros y el fuego rojizo que también aparece en la forja de los anillos y que en la construcción del plano indica la lava ardiendo que emana del fondo del volcán.

Descripción de la aparición del personaje “Señor oscuro, Sauron”: Predomina el color del fuego rojizo que caracteriza la forja de los anillos y las lavas que emanan del volcán. También podemos ver que en la caracterización del personaje se utilizan los tonos marrones como

representación de la tierra del volcán. Los tonos grises y negros también aparecen en el entorno donde vive el personaje.

Lucha entre hombres y elfos contra el ejército de Mordor: Utiliza de base los colores predominantes de la tierra de Mordor, es decir, presencia de tonos negros en el cielo y grises a lo largo de todas las montañas puesto que la batalla se realiza en ese lugar. Hay que destacar que en este plano, los soldados hombres y elfos están más iluminados que el resto de los elementos de la escena, pero se conserva la atmósfera gris y lúgubre que caracteriza esas tierras.

En la batalla se distingue dos grupos de combatientes diferenciados por el color conjunto que proyectan. El color verde claro, representa a los hombres y elfos, mientras que el gris oscuro representa al ejército de Mordor. Cada vez que Sauron, el señor oscuro, golpea a los hombres y elfos se ilumina la zona de la escena donde se encuentran estos personajes.

Lucha de Isildur contra el señor oscuro:

En este plano se observa la atmósfera oscura que rodea al señor oscuro y la tenue iluminación que realza su figura. Su cuerpo comienza a cobrar una tonalidad rojiza mientras va cayendo. Una vez que es destruido, el etalonaje refuerza el efecto de partículas generado simplemente un ajuste de brillo y contraste. Durante este proceso se conserva la atmósfera oscura y lúgubre del paisaje, al igual de la coloración verdusca que identifica al ejército de hombres y elfos.

Después de la batalla los planos siguientes conservan el etalonaje grisáceo con blancos.

Personaje Gollum:

Vive en unas cuevas cuyo predominante de color es el azul grisáceo. El etalonaje en los planos de este personaje se vuelve azulado debido a que las aguas que rodean el lugar imprimen esa tonalidad, pero también la justificación va más marcada hacia las circunstancias y situación de este personaje. Su vida solitaria y triste hacen del azul un color sugerente (elegido por el director) para implicar al espectador con las características de esta criatura.

4.3.1.2 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: La historia de Isildur

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El castillo de Mordor:

Se trata de todo un entorno creado en 3D, desde la montaña que desprende lava ardiendo hasta el mismo castillo que recibe esa lava.

Hacia Gondor:

Gandalf cabalga hacia Gondor y observar la ciudad de Mordor. Aquí se realiza una integración entre la imagen de Gandalf cabalgando y el entorno (creado en 3D) de las ciudades de Gondor y Mordor.

Mientras se produce el relato de Isildur, se muestra al anillo con el grabado del mismo. Este grabado se logra a través de una máscara y un efecto llamado “shine”, que permite iluminar los exteriores de las letras y darles mayor realce, como si estuvieran brillando. Inclusive se incrusta la cara del personaje sobre el anillo, recortando y disminuyendo la cara del personaje hasta que encaje en el tamaño del anillo. Se realizaría un “tracking” que permita seguir el movimiento y se desenfocharía el mate para realizar una mejor integración.

Etalonaje:

El castillo de Mordor:

Se conservan los colores oscuros característicos de estas tierras. Predominan los tonos naranjas, resaltando la presencia del fuego que existe a lo largo y ancho de ese territorio. Existe, además, una sutil presencia de un verde oscuro que predomina a lo largo de todas las imágenes.

Hacia Gondor:

Se observa una marcada diferencia entre el etalonaje de la tierra de Mordor y la tierra de Gondor. En el plano en que Gandalf cabalga hacia Gondor, llega un momento en que se encuentra ante los dos paisajes. Mientras en la tierra de Gondor predomina la claridad en la tierra de Mordor existe una presencia de lo oscuro.

Para llegar a crear esta corrección de color se ha utilizado una máscara de color que aísla una zona de la imagen permitiendo sólo resaltar esa zona, mientras la otra parte puede etalonarse con valores más oscuros creando –de esta manera- un paisaje oscuro y claro en el mismo plano.

El etalonaje en el interior de la ciudad de Gondor es azulado, probablemente para hacer referencia al atardecer de la ciudad.

4.3.1.3 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Saruman el Blanco

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Destacar que en estos momentos de la película la creación en 3D del dominio de Saruman cobra vida con la presencia de vegetación (también generada en 3D) que se encuentra alrededor.

Los efectos especiales que encontramos en esta escena son creados en el rodaje en plató con el Chromakey y suspender a los actores con cuerdas para simular que son lanzados de un lugar a otro. A través de un programa de animación se crean modelos de los actores, que se animan y son los responsables que veamos que los personajes son lanzados de un lugar de otro, o elevados hasta lo alto del edificio.

Finalmente se combinan estos tres elementos. El fondo de la escena, junto con el rodaje de los actores sobre una pantalla verde o azul y posteriormente se integran las escenas creadas en el programa de animación.

Etalonaje:

El etalonaje en la escena logra entrever el lado oscuro del personaje. El predominio de los tonos azules oscurecen más el entorno y manifiestan una oscuridad palpable. Para ello se disminuye la luminancia en las zonas oscuras y los medios tonos son teñidos de azul a través de una selección precisa de color a través del HSL.

A toda la integración –generada por la animación en 3D- se le cambia la coloración por una homogénea en las zonas oscuras de la imagen y en las zonas más claras, de tal manera que se consigue un mayor contraste. Finalmente, se le aplica una coloración azul, y se le baja la saturación un poco para simular que los personajes pertenecen al fondo.

Destacar que en esta parte de la historia el Castillo de Saruman se encuentra en plena luz del día. Inclusive la integración del Castillo (creado en 3D) con el resto del entorno se crea dentro de una atmósfera donde la luz es la protagonista.

4.3.1.4 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Un cuchillo en la oscuridad

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los efectos especiales comienzan con la elaboración, en un programa de animación de las ruinas, de lo que era una pequeña ciudad en lo alto de la montaña. Su integración es perfecta aprovechando los tonos oscuros de la imagen.

El siguiente efecto especial sucede al momento en que Frodo se coloca el anillo. Los señores de lo oscuro se convierten en almas que intentan quitarle el anillo. Este efecto se consigue a través de un rodaje sobre fondo croma de los actores protagonistas. Luego se procede a quitarles el color a esas imágenes y se quitarles un poco de opacidad.

Durante el rodaje se utilizan ventiladores que ayudan a crear el efecto de viento que poseen estos seres. Con una herramienta de distorsión de imagen, se modifica el aspecto físico de los personajes para que aparezcan más irreales.

El momento en el cual Frodo desaparece de la imagen, es un efecto especial creado por medio de una máscara de Chromakey que sustrae el fondo sobre el cual fue rodado. Posteriormente, este plano se integra con el resto de la escena y en el momento de su desaparición, simplemente se retira el plano incrustado a través de un corte de montaje.

Mientras Frodo se encuentra invisible puede ver las almas de los señores oscuros. Durante todo este efecto se coloca una partícula de viento que distorsiona los bordes de las imágenes y crea una sensación de fuerte viento atrayente sobre los objetos que influye.

Otra de las versiones de los Nàzgûl, es la que ofrece Frodo, cuando este entra en las sombras al ponerse el anillo, descubriendo bajo su capa la forma “real” y auténtica de estos seres de que se conviertan en espectros, como los Reyes de los Hombres que fueron engañados.

Etalonaje:

El etalonaje en esta escena revela el peligro que conlleva. Desaturando un poco el color de la escena y remarcando las zonas oscuras de la imagen (haciéndolas más oscuras), se crea una atmósfera irreal pero propia del contexto imaginario en que se desarrollan estos planos. Se coloca una coloración rosa en los medios tonos para dar un poco de luz a una escena que de por sí, es lo suficientemente oscura.

4.3.1.5 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Las cavernas de Isengard

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La mayor parte de esta escena está elaborada en un programa de animación como 3dmax o Maya. La construcción de las cavernas y todo su recorrido está modelado y animado virtualmente. Sin embargo una vez que llegan al fondo de las cavernas ese efecto de animación por ordenador desaparece y deja paso al rodaje en un plató real con personajes reales, allí es cuando nace la figura del luchador que también forma parte de un efecto especial creado con técnicas de maquillaje y vestuario.

Otro de los planos especiales es cuando el mosquito va volando desde las cavernas hasta donde se encuentra Gandalf y éste le coge. Evidentemente el mosquito es una animación por ordenador que se integra con el personaje. Gandalf hace ademán de cogerlo. En realidad no

coge nada, pero esto permite pasar de un plano virtual a uno real, sin que el espectador se percate de ello. Luego se realiza la integración correspondiente, es decir, el mosquito generado por ordenador se integra con el plano de Gandalf y se corrige el color para que no se note la diferencia entre ambas imágenes.

Etalonaje:

A lo largo de toda la escena, la presencia de colores azules y naranjas dominan el paisaje, y el interior de la cueva. Tan sólo los árboles conservan su color verde frente a la influencia de naranjas y azules. La presencia del color blanco de “Saruman” se destaca frente a la oscuridad de la escena.

4.3.1.6 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Huyendo hacia el vado

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los Nàzgûl (Espectros del Anillo) son las criaturas más escalofrantes de toda la trilogía, no solo por su aspecto, fantasmagórico y negro que recuerda a la figura que imaginamos de la Muerte, sino también por el escalofriante sonido que emiten, un grito terrorífico.

En la trilogía, los Nàzgûl aparecen como jinetes negros, en terribles cabalgaduras oscuras y de aspecto tétrico en “La Comunidad del Anillo”. Durante la primera parte de la película, aparecen constantemente persiguiendo al Portador, con una impresionante entrada en Bree y una vertiginosa carrera hacia Rivendell.

Cuando Arwen los vence en el Vado del Bruinen, los Jinetes Negros pierden el aspecto de Jinetes Negros, y recurren a su nueva (y aún más temible) montura. Los actores llevaban unas máscaras negras, semejantes a pasamontañas, que después eliminaban de manera digital.

Cuando la mujer elfa cruza el río, los espectros la persiguen. Al momento en que ellos pisan las aguas –gracias ha un conjuro de la mujer elfa- las aguas se convierten en caballos blancos que terminan destruyendo a los espectros.

Para realizar este efecto se ha realizado el rodaje en Chromakey de los espectros y además de la mujer elfa. Ese rodaje en pantalla verde fue extraído posteriormente y compuesto con el plano de los caballos blancos creados con las aguas.

Esos caballos blancos que no son más que agua ha sido elaborados gracias a técnicas de Realflow que permiten el tratamiento como imagen virtual, de líquidos que pueden tomar diferentes formas.

Etalonaje:

La fuerte iluminación que emana de la mujer elfa que viene a ayudar a Frodo hace que el rostro de este se ilumine completamente. Después de una corrección de primarios se selecciona la parte de la imagen que se quiere resaltar utilizando un trazo –que puede ser una forma geométrica- que aísla esa parte del resto. Inmediatamente después, se realiza el cambio de color dándole a esa parte de la imagen mayor luminosidad que el resto. Utilizamos un poco de suavizado en los bordes para que no se note la forma dibujada.

Además se le coloca un efecto de destello que hace que desde su centro emanen rayos de luz blancos hacia afuera. Ella avanza y va dejando atrás a esos rayos y se la ve con mayor claridad.

4.3.1.7 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Rivendell

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Gandalf y Saruman luchan el uno con el otro en el castillo de Saruman. Gandalf es despedido por la fuerza de Saruman. Se observa a Gandalf arrastrado por el suelo y luego colgado en posición horizontal sobre el vacío.

Se utilizan diferentes técnicas de grabación entre ellas, la sujeción del protagonista con cables, y el rodaje sobre fondo verde. Ambas técnicas requieren una posproducción consistente en la retirada de los cables y la retirada del color verde del fondo para componer al personaje sobre un fondo virtual. Para dicha labor lo que se utiliza es la técnica de borrado de cable que consiste en utilizar una herramienta llamada “zip” que permite utilizar los píxeles adyacentes de la imagen para rellenar el espacio ocupado por los cables. Para la retirada del fondo verde se procede a emplear la técnica del Chromakey y luego componer al personaje sobre su fondo correspondiente.

El salto de Gandalf sobre el ave que sobrevuela el escenario donde están Saruman y Gandalf, es otro efecto especial a tener en cuenta. Se mantiene el uso del Chromakey para hacer que Gandalf aparezca que salta al vacío. Y luego se compone su persona junto a un ave creada íntegramente por ordenador. Se minimiza el tamaño del personaje para hacerlo más creíble.

El fondo que aparece detrás de Saruman se observa especialmente imaginario. Saruman es filmado sobre un fondo verde que luego es sustraído con la técnica del Chromakey. El ave que posteriormente salvó a Gandalf de Saruman aparece detrás de este último resaltando aún más esa atmósfera imaginaria.

Etalonaje:

Los colores azules desaturados y mezclados con negros caracterizan toda la atmósfera de la escena. Predomina la oscuridad de los tonos oscuros y un pequeño brillo en las altas luces, esto se logra utilizando una técnica de selección de luminosidad que permite separar a la imagen en zonas muy iluminadas, medios tonos y zonas oscuras. Una vez elegida el área de luz que se quiere tocar, se procede a oscurecerla (como en este caso) o a darle más luz.

Una vez que Gandalf logra salir del poder de Saruman, el paisaje cambia completamente y con él el etalonaje realizado para este plano de la película. Se dejan detrás los tonos oscuros y azulados para dar paso al predominio de la luz, que se representa en el color blanco. Así las montañas y el cielo por donde sobrevuela el ave que ayuda a Gandalf es más blanco de lo normal y tiene mayor luz hasta que poco a poco comienza a caer la tarde. La técnica de etalonaje utilizada es la misma que en el caso anterior salvo que esta vez no se tocan los tonos oscuros sino los más claros.

4.3.1.8 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El pasaje de Caradhras

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los efectos especiales de avalancha son generados por ordenador a través de un programa de animación como "Realflow", que integra perfectamente a los personajes con los fenómenos naturales generados. Casi todos los efectos especiales de esta escena se evidencian fácilmente porque esa era la intención del director de la película.

En el plano en que Saruman se encuentra en lo alto de su morada se observan unos tiros de cámara que tienen una perspectiva imposible. La integración entre el plano del actor con el escenario virtual tiene mucha fuerza y connota un ambiente irreal. La integración es sencilla teniendo en cuenta que una vez más se ha utilizado la técnica del Chromakey para hacer posible que la imagen virtual, creada en el programa de animación, se integre con el plano rodado del personaje.

Los actores que apoyan a Frodo en su camino hacia Mordor, están rodados en plató con pantallas azules que posteriormente han sido sustraídas y cambiadas por las imágenes de los

paisajes y demás elementos creados con técnicas de mate painting o a través de la animación en 3D.

De esta forma se crea un ambiente más realista al momento en que los actores reciben la avalancha de hielo producida por el desplome de parte de la montaña. Esto se recrea con hielo verdadero que se hace caer, de forma controlada, sobre los actores haciendo que la escena aparente que verdaderamente sufrieron el azote de la naturaleza.

Etalonaje:

El etalonaje en esta escena lo que hace es aclarar las zonas más iluminadas para realzar el color blanco del hielo, de allí que estas vean realzada su luminancia al igual que los tonos medios.

También cumple un papel muy importante en los planos en que Saruman invoca a la naturaleza para que detenga el paso de la comitiva. El etalonaje en estos planos realza la figura de Saruman a través de una selección precisa de color y oscurece la parte más alta de la imagen correspondiente al cielo. Es así como se logran las nubes grises que se observan a lo lejos. También se oscurece el resto de la imagen pero dando más énfasis a la parte más lejana de la imagen puesto que, se deduce, que corresponde al lugar donde se encuentra la comitiva, y donde realmente se quiere que la naturaleza descargue toda su furia.

4.3.1.9 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Moria.

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Entre los efectos especiales, está la iluminación de la puerta a través de la generación de una máscara virtual y la adición de partículas de luz sólo a las zonas seleccionadas por la máscara creada con anterioridad.

Lo siguiente es la construcción en si de la cueva, integrada con planos rodados en plató. Esta integración se realiza a través del montaje. Finalmente, otro efecto especial es el pulpo gigante diseñado, modelado y animado en tres dimensiones, montado con planos rodados en un plató real con la presencia de tentáculos mecánicos creados en realidad.

Durante el montaje se van intercalando planos generados íntegramente por ordenador como es el plano de Frodo cuando es sacudido por uno de los tentáculos del pulpo, con otros rodado con animatronic (tentáculos mecánicos) como he mencionado en el párrafo anterior.

En algunos planos durante la lucha entre el pulpo gigante y la comitiva que acompaña a Frodo, han sido rodados sobre pantalla de fondo verde o azul, para facilitar su posterior integración con el resto del plano generado por ordenador. Nuevamente, la técnica utilizada es la incrustación de imagen a través del Chromakey, que permite la integración de planos reales con planos virtuales, íntegramente creados por ordenador.

Etalonaje:

El etalonaje: el mismo tratamiento de color que en anteriores escenas analizadas. Las técnicas son las mismas pero en este caso la coloración azul sobre los tonos medios es bastante pronunciada para dar mayor sensación de peligro.

4.3.1.10 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El sepulcro de Balin

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

En esta escena lo más relevante es la integración y animación del trol que acompaña a los orcos a luchar contra la comitiva que acompaña a Frodo.

El trol es un muñeco completamente creado por ordenador e integrado a través de un programa de composición y efectos. Para facilitar esta integración las escenas donde se observa que algún Hobbit está encima del trol, son –igualmente- planos virtuales. La cámara no se acerca mucho y con un pequeño desenfoque de movimiento se crean los elementos necesarios como para hacer creíble que el Hobbit realmente está encima de ese ser.

Las escenas de acción donde aparecen los Hobbits o cualquier otro personaje, han requerido para su integración, el rodaje de los mismos sobre fondos azules que posteriormente han sido quitados y reemplazados por toda la arquitectura que describe a ese entorno. Nuevamente utilizamos la técnica del Chromakey para la integración de planos.

Etalonaje:

Conserva la misma coloración azulada procedente de las escenas anteriores. La incidencia de la luz del día ilumina la atmósfera azulada de las cuevas de Moria. En uno de los planos observamos una fuerte luz que incide desde el exterior e ilumina el sepulcro que se encuentra en medio de la habitación.

Aragon carga una luz, cuya llama ilumina los rostros de los personajes que se encuentran a su lado. Este efecto de color se logra haciendo una muestra selectiva de los rostros de los personajes que se encuentran cerca de él. Una vez realizada la muestra selectiva se procede a

cambiar ligeramente el color de sus rostros, dándoles una ligera coloración rojiza que permite reflejar el fuego de la llama que les ilumina.

4.3.1.11 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El puente de Khazad- Dum

Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los efectos especiales en esta escena son destacados por haber sido generados completamente por ordenador. Toda la escenografía, las escaleras y la arquitectura poseen una magnitud colosal generada íntegramente por ordenador.

Incluso en muchas de las escenas los personajes son modelos elaborados en un programa de animación. En los planos más cercanos se utiliza la misma técnica de pantalla azul y sustracción del color azul para su posterior integración con los objetos en tres dimensiones.

“La Sombra y la Llama”, así se llama al Balrog que despertó la ambición de los enanos al cavar más y más hondo en Moria. La figura de esta criatura de fuego es generada en tres dimensiones, pero con una textura de partículas especiales que permite que de su cuerpo fluya fuego todo el tiempo. Una vez más se utiliza la técnica de “motion capture” para darle a ese ser un movimiento más real, capturando los movimientos de un actor real y luego incluyendo esos movimientos grabados en el modelo generado en el programa de animación.

Se esculpió un modelo de un metro veinte de la cabeza del Balrog. Fue la creación que mas tiempo les llevó al equipo construir, ya que Tolkien le describía vagamente: “una sombra más negra que la oscuridad, con una melena de fuego sobre una criatura de forma indefinida”.

Los técnicos se preguntaban si esa figura sería humana, así pues, se decidieron por esta creación. El esqueleto del Balrog, es una mezcla de un perro y un toro, con cuernos de carnero, cola de lagarto y alas de murciélago. Richard Tylor le confeccionó una piel que pareciera lava, que se agrieta al enfriarse. El fuego que persigue a la bestia, estaba animado por ordenador, para que no pareciera demasiado auténtico.

Para la secuencia de Khazad-dûm se construyó un modelo a escala 1:14 de la gran sala, las escaleras, y el puente: un escenario inmenso de seis metros de alto, veinte de largo y catorce de ancho que se tardó cuatro meses en construir. Desde el instante en que la Comunidad ve acercarse al Balrog, hasta el momento en que Frodo es sacado de allí, todos los escenarios son miniaturas: se trata de la secuencia continua de miniaturas más larga jamás rodada para una película.

Etalonaje:

En esta escena el etalonaje presenta un papel importante en el desarrollo de la misma. El demonio del mundo antiguo destaca su presencia por la coloración naranja amarillenta que se le imprime durante toda la escena. Se selecciona la parte de la imagen donde se encuentra el señor del fuego para resaltar el poderío del personaje.

Una vez que ellos llegan al laberinto de escaleras, la coloración azulada deja de ser la protagonista de la escena y se mezcla con colores rojizos aplicados a determinadas parte de la escena. Estos colores rojizos son producto de la antorcha que cargan los personajes pero también simula el propio ambiente en el que se encuentra esa zona de la caverna, donde el fuego es el protagonista.

Un efecto de luz que se utiliza en este escena es la selección de un punto de luz, aislado con una forma de máscara y asociado a un tracker, que permite que la figura de Gandalf sea resaltada he iluminada con una luz blanca muy intensa que sale de la vara que le acompaña durante todo el viaje. Esa representación de luz intensifica más su presencia al momento en que Gandalf impone más fuerza con ella. Simplemente se trata de subir la intensidad de luz a la selección previamente realizada.

4.3.1.12 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El espejo de Galadriel

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Para el efecto de la fuente se han utilizado efectos visuales de “wavelength”, y “ripple” para darle al agua esta sensación de ondas y movimientos circulares que aparecen a lo largo de todas las tomas de ese plano.

En su creación se utiliza una máscara que permite aislar parte de la imagen y componerla con el resto de las imágenes requeridas para ese plano en concreto. Dadas las características geométricas del plano, esta máscara es curva para facilitar su posterior manipulación.

Etalonaje:

Uno de los elementos más importantes de esta escena es la manipulación del color. Se ha creado una corrección primaria de color donde los tonos más iluminados han realzado esa luminancia, pero además se crea una forma y una exageración en la luminancia de la parte de la imagen que contiene esta forma gráfica que puede ser en un círculo, que además hace las veces de máscara, ya que filtra parte de la imagen.

Nuevamente la presencia del color azul a lo largo de toda la escena es la característica predominante de la misma. Sin embargo, se observa –además- una selección puntual en la figura de los personajes que hace que estos tengan mayor presencia de blancos que el resto, creando una atmósfera donde el color azul es el predominante, pero con resaltes blancos en la imagen.

En esta escena el etalonaje tiene un papel importante en la creación de la transformación del personaje de la chica. Simplemente a través de una selección por cascadas de cada una de las partes de este personaje se ha logrado crear esa caracterización. Seleccionando parte como la cara y quitándole la saturación y brillo normal del rostro para volverlo un poco más pálido y gris. Utilizando otra selección se ha cambiado la coloración del cuerpo y se la ha desviado hacia un color aguamarina para dar la sensación de oscuridad. Se imprimen, a su vez, zona con alta luminosidad para destacar la fuerza del personaje y hacerlo más tétrico.

4.3.1.13 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Parth Galen

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Se utilizan efectos especiales primarios como es la aparición y desaparición de personajes, pero lo más llamativo de los efectos en esta escena es la composición que se hace mientras Frodo esta en estado invisible.

Se componen imágenes reales con efectos de distorsión de imagen con una herramienta de efectos especiales llamada “crumble”. Con ella la imagen deja de ser lo sólida que es y se muestra rasgada dando la sensación de un viento muy fuerte que envuelve todo el entorno.

La composición de estos planos –recordemos que Frodo se coloca el anillo para evadir al hombre que quiere apoderarse de él- se realiza despojando a la escena de un escenario en concreto. Se crean unos planos con fondos neutros, un gris sólido sobre el cual se coloca a Frodo y a los demás elementos creados en 3D, de allí que llame la atención la atmósfera etérea sobre la cual se encuentra nuestro protagonista.

Estos efectos se mezclan con imágenes generadas íntegramente por ordenador (en 3D) que recrean la tierra de Mordor, junto con el plano de Frodo recostado cerca de una estatua. Estas imágenes creadas por ordenador han sido modeladas en base a los dibujos del director artístico que plasmó visualmente la idea que tenía Peter Jackson (director de la película) sobre como debería de ser la tierra de Mordor y sus colores característicos. En base a esos modelos

se crearon una serie de estructuras 3D que fueron utilizadas en este momento de la película, pero también se observa su presencia en otras escenas de la misma.

Finalmente acompaña a este efecto, la aparición de Frodo en el plano real. Es un efecto simple de aparición por corte. Es interesante mencionar que este fue un efecto especial creado en los albores del cine. El primer director en usarlas fue su propio creador: George Méliès.

Etalonaje:

El etalonaje seleccionado es de la misma intensidad de naranjas mostrada a lo largo de toda la película, pero ya no sólo en tonos medios sino a lo largo de las zonas más iluminadas de la imagen. Mientras que Frodo tiene puesto el anillo, la coloración de la escena es azul oscura resaltando la figura de Frodo y de las formas y esculturas que componen el plano. Estas formas se realzan gracias a elevar la intensidad de las luces blancas.

También hay que mencionar que toda la imagen se oscurece en su brillo y contraste creando mayor sensación de vacío debido a la falta de horizonte que hace que se entienda que el personaje se encuentra sobre un determinado lugar del planeta.

4.3.2 Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película:

“El Señor de los Anillos, Las dos Torres” (2002)

4.3.2.1 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Prólogo: Los cimientos de Piedra.

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

En el primer plano de esta escena, lo primero que encontramos es el uso del efecto Lens Flare que proporciona a la imagen una mayor sensación de atardecer, gracias a la animación de la posición de la lente y del Flare. El movimiento del efecto viene acompañado a su vez con la coloración del mismo, siendo en este caso un tono amarillo y rosa el que predomina a la largo de todo el plano.

A través de una animación en 3D, la cámara penetra en el monte helado que vemos desde un inicio. Volvemos a observar el mismo efecto elaborado en la película “El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo”. Escena: El puente de Khazad- Dum. El personaje de Gandalf es rodado sobre un Chroma verde, el cual es sustraído y compuesto sobre un plano íntegramente creado por ordenador, al igual que el personaje de fuego. Los azotes que da este personaje son reforzados con partículas de fuego, característica de la creación del objeto modelado en el ordenador.

Cuando Gandalf ejerce su fuerza para que el monstruo oscuro no pase por el puente se aplica una partícula de luz que ilumina la zona sobre la cual Gandalf golpea el suelo. En este caso se anima la intensidad de la partícula para crear una fuerza que va subiendo de intensidad hasta que estalla en su punto más álgido de animación.

La caída de Gandalf en el abismo oscuro se recrea con imágenes creadas por ordenador, y con el Chroma rodado del personaje. Estas dos imágenes se juntan, y se les aplica un desenfoque de movimiento que genera la sensación de velocidad de la caída de Gandalf. Se tiene cuidado de distorsionar todo el entorno menos el rostro del personaje, que se ve afectado pero levemente.

Una vez que Gandalf llega cerca del monstruo oscuro, se produce una lucha entre ambos donde el fuego de partículas que se desata es el protagonista durante toda la escena.

Etalonaje:

El etalonaje inicial resalta los blancos de las altas luces y crea un cielo de color celeste poco saturado. Durante la panorámica del monte helado, esta coloración celeste se oscurece un poco cuando la cámara gira en contra de la luz.

Una vez dentro de la cueva. La coloración naranja rojiza es la predominante durante toda la escena. Se localiza un foco de luz blanco en la punta de la vara de Gandalf. Esta intensidad de luz blanca se logra haciendo un tracker de movimiento y una selección circular suavizada sobre esa zona. Aumentando la intensidad de brillo y suavizando los bordes para que no se note el círculo.

Durante el momento de lucha entre Gandalf y el monstruo de fuego, la coloración del rostro de Gandalf es de un rojo brillante, producto de una selección puntual de los elementos de la escena que, ha permitido seleccionar solamente el rostro de ese personaje.

4.3.2.2 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Sméagol Domado

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Las composiciones de los paisajes se realizan sobre la base del rodaje real sobre las tierras de Nueva Zelanda y su integración con paisajes creados por ordenador.

En esta escena aparece un personaje que ha llamado mucho la atención de quienes nos dedicamos a los efectos especiales, por la complejidad de su elaboración. El personaje de

Gollum ha sido creado en base a una técnica avanzada llamada “performance capture”, que captura el movimiento corporal del actor y lo proyecta sobre el modelo creado por ordenador, además de dibujos que crean sus movimientos gestuales detalle a detalle.

El actor esta vestido de trajes verdes, azules o blancos dependiendo del entorno sobre el cual se mueva. Con esta indumentaria se extrae todo el cuerpo del actor salvo las zonas que se encuentran fuera de la coloración mencionada. Ese resultado se aplica al modelo creado en 3D y junto con el performance capture se logra un resultado realmente impresionante. Gollum es un modelo 3D con enorme parecido, en sus gestos, al actor que le da vida.

Una de las acciones que se tomaron en cuenta al momento de crear el personaje es el estudio exhaustivo de la cara del actor, creando moldes exactos de la misma, cuyo resultado dio como consecuencia la creación de innumerables templates que luego sirvieron de base para las demás caracterizaciones del personaje a lo largo de toda la película.

Etalonaje:

El etalonaje cumple un papel primordial al momento de integrar los paisajes reales con los paisajes imaginarios. Se utiliza una coloración homogénea para ambos que permite que ambos planos se integren perfectamente, dando la sensación de que pertenecen al mismo lugar. Se resalta, a través de una selección de imagen, la parte de la misma donde se encuentran los protagonistas y se les da mayor luz creando –como consecuencia- menos luz en el resto de las zonas, sobre todo a los paisajes que se encuentran a lo lejos, como es el caso de la tierra de Mordor.

4.3.2.3 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Pastor de árboles

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los árboles son caracterizaciones hechas a través de una mezcla entre animatronics y animaciones hechas por ordenador. Cuando Pippin se sube al árbol, este abre los ojos y comienza a moverse. Este efecto es recreado, gracias a la construcción de un prototipo real que es filmado junto con el personaje.

Durante el rodaje del Señor de los Anillos, se utilizaron marionetas gigantes que representaban a los Ents y cuyos movimientos fueron realizados por dos operarios que se encontraban vestidos de azul y que posteriormente fueron sustraídos de la escena, quedando el movimiento de estos objetos tal y como los vemos en la gran pantalla.

Esto por un lado, pero los movimientos realizados por el árbol en plano general son creados a través de un programa informático de animación que permite crear estos modelos en 3D y darles un movimiento más sencillo. Se procedió a diseñar y modelar la estructura básica del Ent. En seguida, se adjudicaron los pesos a cada una de sus extremidades permitiendo que la animación sea lo suficientemente real como es en realidad.

Después de los pesos y fuerzas, se procedió a la texturización del objeto que fue la responsable de darle al Ent ese color y la rugosidad necesaria que le caracteriza y le hace formar parte de la escena sin que si condición de objeto creado por ordenador, se destaque en ningún momento.

El paisaje que se muestra detrás de los protagonistas, mientras que el árbol los lleva en brazos, es también una construcción hecha en 3D. Los protagonistas son rodados en fondo verde o azul y luego integrados con el fondo virtual generado. Este paisaje también se combina con el fondo del cielo que es producido con técnicas procedentes del matte painting.

Etalonaje:

En esta escena se utiliza una coloración azul que tiñe toda la escena, dejando zonas puntuales de iluminación donde se acentúa una tenue luz blanca que ilumina a los personajes en todo momento. En general se podría decir que la escena es oscurecida, dando la sensación de una atmósfera tupida y oscura.

Para conseguir este tipo de iluminación, lo que se ha hecho es realizar una selección precisa de colores en la imagen, creando una máscara que logra que el cambio de color solo afecte a esta parte en concreto y no a toda la imagen en su conjunto. Gracias a esta selección la coloración azulada de la imagen no afecta a las zonas blancas que han sido creadas con la intención de que no fueran afectadas.

4.3.2.4 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: A través de las ciénegas

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Para recrear el paisaje de la ciénaga se cubrieron con panales verdes los laterales de las tomas para luego reemplazarlas con paisajes pintados haciendo uso de la técnica del “matte painting”. Según esta técnica, en las películas, el o los actores se encuentran de pie en frente de un fondo blanco, verde o azul (en este caso verde) que luego es reemplazado por el dibujo pintado en el matte painting. El matte painting no tiene porque ser una pintura, puede ser un video, una animación ó una fotografía.

Frodo al caer al agua comienza a ver unas calaveras flotando en ella. Esas calaveras son planos en 3D, animados con la ayuda del programa Realfow que crea fluidos y permite recrear zonas de líquido con objetos. A esto se le puede colocar un pequeño efecto de distorsión para resaltar mejor el líquido.

Una vez que los jinetes negros se acercan, las figuras de los mismos –creadas a través de una animación en 2D, con una distorsión de imagen- se vuelven aparecer frente a Frodo. Estos jinetes son rodados frente a fondos verdes que luego son extraídos y compuestos con la técnica del matte painting. La aves sobre las cuales vuelan son generadas por ordenador y compuesta sobre el fondo que se genera con el matte painting.

Etalonaje:

La técnica del matte painting es recreada con una tenue iluminación que abarca todo el plano, manteniendo la intensidad lumínica original, rodada en el escenario. Poco a poco la coloración de la ciénaga va cambiando y el ambiente se vuelve cada vez más oscuro. Para ello se utiliza como referencia las nubes que pasan sobre la ciénaga, las cuales son agrupadas en una selección común y son tintadas de un color azul oscuro que junto con una coloración amarillenta del cielo dan esa sensación tétrica que se busca.

El etalonaje presentado al momento en que Frodo cae al agua, se torna en una coloración verdosa recreando el propio ambiente de la ciénaga y haciendo más triste y cargada la atmósfera. Se cuida una selección precisa de los puntos sobre los cuales irradia la luz externa para darle la iluminación precisa a esas zonas.

4.3.2.5 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: El caballero blanco

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Entre los efectos especiales que podemos encontrar en esta escena, uno de los primeros son los tenues rayos que emanan del caballero blanco y deslumbran a Aragon, Legotas. Estos tenues rayos no son más que partículas compuestas en la escena que se integran en ella a través de una adición de capas.

Otro efecto corresponde al momento en que la espada de Aragon se vuelve muy pesada por la fuerza del caballero. Esto se consigue gracias a los dotes teatrales del actor, quien da la sensación de tener un objeto pesado, pero además se coloca una partícula de fuego que recorre toda la espalda de abajo a arriba. Este efecto puede resultar sencillo al momento de componer dos capas.

La primera de ellas sería la imagen de Aragon con la espalda y una capa más abajo se encuentra la partícula de fuego. Lo que se hace es que de la primera capa se extrae la parte que queremos que sea transparente de tal forma que se deje ver la imagen de abajo que contiene la partícula.

También se hace referencia a la escena anterior cuando Gandalf lucha con el monstruo oscuro. Este plano es una composición íntegramente en 3D salvo la figura de Gandalf que está rodado sobre una pantalla verde para facilitar su extracción. La introducción de partículas en su espalda corresponde a una selección precisa del objeto al cual se le aumenta la ganancia de altas luces, medios tonos y negros.

Se utiliza un efecto creado en animación 3D para crear como una vía láctea lejana. Es un efecto que parte de un zoom hacia su ojo y poco a poco se introduce en ese nuevo entorno.

Etalonaje:

La corrección de color aplicada en este plano gira sobre dos vertientes. La primera de ellas es la constancia uniforme del color azul a lo largo de toda la escena para recrear la atmósfera oscura sobre la cual se encuentran nuestros personajes (recordamos que están en un bosque lleno de árboles y vegetación) El segundo punto clave en la iluminación es la figura del caballero blanco, que por su connotación recibe toda la luz posible. Para crear esa atmósfera se aísla la parte de la imagen donde se encuentra el mago a través de una forma geométrica sobre la cual se distorsiona su borde. Se aplica una mayor ganancia en sus zonas de alta iluminación, en las medias y en las bajas. Y se añade un efecto de rayos.

4.3.2.6 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La puerta negra está cerrada

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Nuevamente se rueda a los personajes sobre un fondo azul para cambiar ese fondo por un matte painting que simula el paisaje donde se encuentran. Toda la infraestructura de Mordor es una recreación en 3D integrada con el rodaje real de los personajes.

Lo más sorprendente de esta escena es la aparición de grandes monstruos creados íntegramente por ordenador. Dotados de una fuerza tal que pueden mover las puertas de Mordor. Son modelos creados en Softimage o Maya e integrados con el rodaje de personajes reales.

Como hemos mencionado anteriormente, para esta escena se han utilizado diferentes técnicas de elaboración de efectos de diversa índole. Las pantallas azules han sido utilizadas no sólo en el momento en que Frodo, Sam y Gollum se encuentran en lo alto de la montaña. También aparece en un plano al momento en el que se observa a unos soldados de Sauron moviéndose como consecuencia de la fuerza que ejercen los troles para abrir la puerta. Estos soldados han sido rodados sobre pantalla azul y están montados encima de una enorme plataforma giratoria que se mueve simulando las consecuencias de los movimientos de los troles.

Siguiendo con el modelado de los troles. Estos han sido creados en base a los diseños previos del director artístico y una vez que han sido dibujados sobre el ordenador, se les proporciona una estructura determinada adjudicando un peso determinado a cada una de sus partes. Este peso y fuerza son los responsables de crear la flexibilidad que tienen los troles en todos sus movimientos.

El siguiente paso fue generar la textura necesaria para los troles y comenzar a preparar y estudiar la animación de cada una de sus partes que permitan mostrar la fuerza que este objeto 3D tiene en la película.

Etalonaje:

La corrección de color en este caso, sigue teniendo tonos grises en las zonas oscuras de la imagen, y mayor luz en las áreas más iluminadas de la misma. El etalonaje refuerza la presencia del matte painting. Se selecciona las partes superiores de la imagen, correspondientes al cielo y se oscurecen los tonos para dar mayor sensación de penumbra.

En general la escena esta envuelta sobre un etalonaje en los tonos medios que hace que ésta se tinte ligeramente de gris. La saturación y el brillo en los planos son bajos para ir más acorde con todo el conjunto de planos.

4.3.2.7 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Hierbas aromáticas y guiso de conejo.

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Uno de los efectos especiales es la entera actuación de Gollum en el momento en el cual muerde y rasga la carne de conejo para comerla. Se observa que es una creación en 3D integrada a un rodaje real.

La creación del personaje de Gollum ha sido realmente una labor reconocida a nivel internacional por la precisión y detalle que se le ha impreso a este modelo 3D. Para realizar tal

creación y obtener los rasgos más precisos en los gestos del personaje se ha utilizado previamente el programa de performance capture a través del cual se ha logrado imprimir en el personaje 3D todos los gestos procedentes de un personaje real.

El performance capture lo que hace es transportar la información de movimiento del actor real al modelo 3D. Para ello, el actor real se viste de un color homogéneo que puede ser blanco, verde o azul dependiendo de la escena que se esté rodando para facilitar su retirada de la imagen. Una vez vestido se le colocan una serie de sensores por todo el cuerpo y el actor comienza su representación generando una serie de datos que posteriormente son enviados al programa de animación de 3D para que sean colocados en relación a los puntos creados en el objeto animado.

De esta forma se consigue que Gollum tenga todos los movimientos y sobretodo, los gestos más característicos que el actor real ejecuta para hacer que este personaje virtual actúe como si fuera un actor de verdad.

Por otro lado, aparece la figura de los Olifantes, que son enormes elefantes con cuernos. Estos animales son modelos creados en 3D e integrados con tomas reales, con un fondo en matte painting. De igual manera se han creado estos modelos en base a dibujos previos y una vez que el diseño es modelado en el ordenador, se ha procedido a dar peso y fuerza a los huesos para que se les permita a estos animales, moverse como lo hacen en la escena.

Etalonaje:

Se procede a una corrección primaria de luces y sombras y a realzar los colores obtenidos en rodaje. La escena está desarrollada a plena luz del día, lo que la hace muy luminosa. Se ha procedido a comparar las luces de los actores rodadas en diferentes escenarios para crear una iluminación homogénea a toda la imagen.

Con esta información, se han realizado selecciones precisas de determinados colores en las escenas para resaltarlos más respecto a otros elementos y crear áreas más iluminadas que otras estudiando la distribución de la luz principal proveniente del mismo sol. Con esto se consigue que los colores de los elementos sean más vivos y destacan frente al cielo que les cubre.

4.3.2.8 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Los lobos de Isengard

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La aparición de los lobos de Isengard son modelos creados en 3D que se integran con personajes reales montados a caballo y con personajes a pie. Este plano está compuesto íntegramente. El fondo de rocas pertenece a una secuencia diferente que esta integrada en este plano como fondo (ambiente). Los personajes a pie y a caballo están rodados sobre fondos verdes para luego facilitar su sustracción y composición en su nuevo lugar.

Se hace uso de técnicas de desenfoque de movimiento que desenfocan los bordes de los objetos dotándoles de mayor velocidad pero a su vez corrigen los bordes dentados producto del recorte de un plano sobre otro.

Muchos de los personajes que se utilizan en los planos de acción son maniquíes desenfocados en sus planos generales. Intercambian objetos enfocados y objetos desenfocados en el mismo plano, para reforzar la acción y no perder por completo la imagen principal del plano.

Al llegar al abismo de Helm, la composición utilizada es la misma utilizada en anteriores ocasiones. Se utiliza maquetas rodadas sobre fondos verdes que luego son recortados y pegados en escenarios nuevos.

Etalonaje:

El etalonaje presenta un papel importante en esta escena porque hace posible que todos estos elementos se integren en una sola toma. Se echa mano de pequeños desenfoces y de una iluminación homogénea que junto con el movimiento de los personajes hace posible que la escena parezca muy real.

En el caso de la composición del abismo de Helm, la corrección de color es homogénea para ambas capas, de tal manera que no se nota que son imágenes extraídas de diferentes planos.

4.3.2.9 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Las fuerzas de Isengard

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El plano general de Isengard es una toma hecha en un programa de animación por ordenador. El plano se arma desde el modelado de los objetos, con detalle en cada una de las tropas hasta el desplazamiento de la cámara, que a través de un zoom out nos muestra la inmensidad del ejército que va a luchar.

La integración del plano en el que Saruman saluda a las tropas, es una composición realizada a través del rodaje en Chroma del personaje Saruman y su posterior recorte e integración con los planos generados en 3D.

Por otro lado, continúa el trabajo en 3D con el plano de los árboles y los Hobbits. Los actores son rodados sobre fondos verdes que posteriormente son recortados y pegados en un fondo que puede ser generado a través del matte painting.

Los actores son filmados sobre ramas de árboles prefabricadas en los talleres de efectos especiales y posteriormente integrados a través de un programa de composición Flame, Inferno, que se ha utilizado para la producción de esta película. Se les coloca en los bordes un desenfoque para facilitar su integración con el fondo y para darle un poco de velocidad al movimiento que realiza el árbol.

Los paisajes que se observan en este plano son composiciones realizadas en base a una toma real y una imagen procedente de un matte painting que puede ser una fotografía o tan sólo un dibujo como en este caso.

Etalonaje:

El etalonaje siempre resalta la iluminación de los personajes a través de una selección precisa de píxeles en la imagen. Esta selección hace posible que la iluminación utilizada en la escena se vea más brillante que su origen, manteniendo a los protagonistas siempre en el primer plano de observación por parte del espectador.

4.3.2.10 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Ent- cuento

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Para crear todo el entorno de los Ents, se ha utilizado la técnica del matte painting combinada con la animación en 3D por ordenador. Se utiliza en la composición un objeto real para darle mayor realismo a la toma y que la composición parezca más verosímil.

En consecuencia, estamos frente a una escena en la cual se han utilizado diferentes técnicas de elaboración de efectos especiales. Por un lado se han creado enormes marionetas de Ents gigantes, perfectamente caracterizados, quienes son los responsables de su apariencia y movimiento.

Para recrear el caminar de Barbol, se utilizó a dos operarios que fueron vestidos con un uniforme de color único y que posteriormente fueron sustraídos de la escena. Estos operarios fueron los responsables de mover cada una de las extremidades de la marioneta y hacer que Barbol comience a caminar poco a poco. De la misma forma se recrearon algunos otros Ents que participaron del Ent-cuento.

No hay que dejar de mencionar la creación y modelos de los Ents que sirven de extras en la escena. Estos modelos fueron diseñados y creados en un programa de animación en 3D, a los cuales se les ha impreso de una textura determinada y se les ha creado una serie de movimientos para que estos personajes se desenvuelvan dentro de la imagen como lo hacen.

También muchos de los movimientos de cámara han sido creados en 3D, al igual que todo el entorno sobre el cual se realiza el encuentro de los Ents y su discusión de si van o no a la guerra.

Etalonaje:

El etalonaje refuerza la iluminación del rodaje haciendo que el paisaje sea más iluminado. Para ello se analizan las zonas de la imagen y sobre las altas luces se suben los brillos para que parezca una iluminación de día. Se ajustan los contrastes en una corrección primaria de color y si acaso se refuerzan los verdes predominantes para resaltar más las figuras de los árboles.

Como hemos mencionado se tinto a la imagen de una coloración verdosa para hacerla más acorde con el ambiente que se está recreando. Sin embargo el color verde que se imprime no se imprime de la misma forma en todas las partes de la imagen. Lo que se hace es indicar una cantidad de verde en los tonos de la imagen y ésta comienza a tinta según los valores de

iluminación y brillo que la imagen tenga en cada zona, provocando que no toda la imagen contenga los mismos valores de verde.

4.3.2.11 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Fractura del muro

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Para realizar esta escena se realizó el rodaje de unos cuantos orcos luchando y el resto ha sido una multiplicación de los mismos a través del programa Massive Program, que ayuda a multiplicar la cantidad necesaria de gente de acuerdo a las necesidades del guión.

Una vez más se ha creado un modelo 3D, que posteriormente ha sido integrado con los actores que se encuentran luchando. Estos actores actúan frente a un fondo azul que posteriormente es recortado y reemplazado por la maqueta del Abismo de Helm.

La explosión realizada en esta toma es a través de la integración del rodaje en maqueta que crea el realismo necesario en la escena. En esta escena se observa cómo la elaboración de la misma ha contado con diferentes elementos procedentes de distintos lugares de gestación y se han unido en una sola imagen, gracias al empleo de técnicas de composición que han logrado sustraer los elementos innecesarios y dejar los objetos pertinentes para crear las acciones precisas para esta escena en concreto.

El uso de las pantallas azules ha sido muy recurrido en esta escena, y además ha facilitado enormemente la integración de los personajes puesto que los planos se realizan sobre una iluminación azul oscura (que recrea la noche) que coincide con el color azul sobre el cual fueron filmadas las acciones originales.

Etalonaje:

La corrección de color es azulada puesto que la atmósfera en que se desarrollan las acciones es nocturna. Se focaliza el punto de iluminación más brillante sobre todo tratando de realzar a los actores cuya actuación es la principal en esos momentos.

Otro factor importante son los personajes que llevan las antorchas puesto que al tener más luz reciben mayor iluminación. Estos ajustes de color vuelven a realizarse a través de una selección de color en HSL o RGB, que permite aislar parte de la imagen y solamente afectar a los objetos deseados.

En términos generales la coloración global de la imagen se ha logrado haciendo una corrección primaria de color donde se han cambiado los brillos y contrastes de la imagen y posteriormente se ha procedido a oscurecer las zonas oscuras, tintándolas de azul y dejando casi negra aquellas zonas de la imagen donde la iluminación haya sido escasa al momento del rodaje de la misma.

4.3.2.12 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La última marcha de los Ents.

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los planos de paisajes se componen con imágenes reales y con dibujos realizados a través de técnicas del matte painting. El rodaje de los protagonistas en fondo verde permite recortarlos y colocarlos en el entorno creado por ordenador.

Una vez rodados en fondo verde se procede a la sustracción de la imagen a través de la técnica de Chromakey que permite un recorte más limpio sobre la zona deseada. Para quitar el color verde de un sujeto lo primero que hay que hacer es muestrear todos los planos y decidir cual es el plano más conflictivo y comenzar a realizar el trabajo sobre esa imagen. Una vez que se ha quitado todo el color posible, se procede a verificar que a lo largo de todo el clip la sustracción sea la misma sin dejar zonas en las cuales el actor pierda parte de su cuerpo.

Después de haber realizado esa comprobación se procede a realizar una corrección de color con herramientas de Chromakey que van a permitir quitar la posible contaminación de color que el actor haya adquirido en su cuerpo debido a la iluminación con la cual ha sido rodado en el plató.

Y finalmente, teniendo al actor sustraído y retocado de color, se procede a integrarlo con su entorno y es allí cuando se comienza a encajar las piezas y ver que tipo de iluminación se ha utilizado en todo momento para poder hacerla más homogénea y hacer que los actores encajen con sus nuevos fondos.

Este trabajo lleva consigo una tarea de retoque de imágenes y estudio de las características de los elementos. Esto quiere decir que, por ejemplo, los objetos que vienen de la animación en 3D son elementos muy puros a los que se le tendrá que colocar cierta suciedad que permita su mejor integración con el resto.

También es importante mencionar la animación de los árboles caminando hacia la tierra de Isengard. Este plano tiene compuesto su fondo, a través de la técnica del matte painting. Los

árboles son modelos creados a través de un programa de animación en 3D, a los cuales se le ha realizado una animación determinada que les ha permitido moverse y levantar las casetas de los orcos de la forma como las levantan, además de caminar y destruir toda la fortaleza de Isengard como nosotros la hemos observado en la gran pantalla.

Etalonaje:

Conserva las directrices utilizadas siempre que se hace referencia a los personajes “Ents”. Es una iluminación tenue a lo largo de toda la imagen y con matices azulados y verdes, predominantes en estas actuaciones. Es una corrección de color homogéneo que crea la atmósfera deseada.

Se realiza una selección precisa de colores en la imagen dándole a los árboles una coloración más verdosa que al resto de la imagen. La selección por máscara se hace presente en la imagen en el plano en que Saruman se acerca a su balcón y observa como los Ents rompen el dique de contención. En este plano se realiza una máscara de color, la cual selecciona dos grandes áreas: por un lado la zona que abarca la fortaleza de Isengard, y por otro lado los Ents destruyendo el dique.

En la primera de ellas se corrige el color haciéndola más oscura porque recrea la idea de la maldad y enemistad representada por Saruman y la segunda está impresa con una mayor iluminación porque demuestra la lucha contra esa maldad a cargo de los Ents, quienes rompen el dique de contención para dejar que las aguas tomen su verdadero cauce.

4.3.2.13 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La inundación de Isengard

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Se crea una animación en 3D de los árboles destruyendo Isengard. Este plano es íntegramente virtual combinado con tomas de actores rodados en primer plano sobre fondo azul, que luego son compuesto al paisaje creado. Los actores son los orcos que han sido perfectamente caracterizados con atuendos propios creados para ese tipo de personaje en concreto. Estos actores han sido rodados sobre pantallas azules que posteriormente han sido quitadas a través del programa de composición Shake.

Una vez que estas pantallas azules han sido retiradas se ha procedido a integrar a estas personas –reduciendo su escala- con los Ents creados por ordenador y además con las aguas creadas a través de un programa de animación de fluidos como Realflow.

También se combinan tomas con actores reales y con objetos 3D, que son integrados a través de un pequeño desenfoque que permite colocarlos más en la escena. En esta breve descripción, me estoy refiriendo al plano en que Saruman sale a su balcón observa como los Ents retiran el dique de contención y dejan fluir el agua por su cauce natural, provocando la inundación total de la fortaleza de Isengard.

A través del programa Realflow se crean tomas en las que el agua es el protagonista e inunda todo Isengard. Se modela un objeto fluido al cual se le da una serie de propiedades concretas y una dirección para que pueda seguir un trayecto. Una vez animada la trayectoria se corrigen los rebotes para darle mayor realismo a la escena.

Etalonaje:

Conserva las luces de tomas anteriores, dándoles mayor luminosidad a los personajes y oscureciendo las partes que corresponden al ocaso. Resalta la iluminación de estudio y hace una corrección de primarios dándole mayor contraste a la imagen.

La zona de la fortaleza de Isengard, donde se encuentra Saruman, resulta más oscurecida que las demás zonas por ser el lugar afectado. Esto se realiza haciendo una selección precisa de la imagen y cambiando el contraste solamente en esta parte de la imagen para crear mayor temor a la destrucción que viene sufriendo la fortaleza.

En consecuencia, el etalonaje trabaja el brillo y el contraste de la escena resaltando las zonas principales de la imagen que son afectadas por la inundación. Atenúa la escala de grises para iluminarla más creando ese ambiente gris claro desviado hacia el blanco que observamos en las escenas de la inundación, en concreto.

4.3.2.14 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Las grandes historias que realmente importan

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La ciudadela en ruinas sobre la que vuela el ave gigante sobre la cual esta montado el espectro; son ejemplos de animación en 3D generada por ordenador. Son modelos creados en un entorno virtual que posteriormente son integrados con personajes reales. En el plano donde Frodo se encuentra con un paisaje de fondo, se utiliza la técnica del matte painting para pintar ese fondo imaginario sobre el cual se compone este personaje.

Para la realización de este efecto especial se ha utilizado el rodaje sobre pantalla azul del personaje, el cual se ha integrado posteriormente con el conjunto de elementos creados en diferentes estaciones de trabajo. Una vez realizado el rodaje sobre fondo azul del actor

principal se procedió a integrarlo con el fondo del cielo creado en matte painting.

Una vez realizada esta labor, lo siguiente era construir las ruinas y el animal alado que llevaba al espectro. Para realizar esta tarea se utilizó un software como Maya para realizar el modelo de la ciudad en ruinas, sobre la que se realiza la acción, así como el animal alado (Nazgul) que intenta arrebatarse el anillo de Frodo. Ambas tareas fueron realizadas a través de un programa de animación en 3D como Maya, pero basadas en los dibujos previos –hechos a mano- por artistas gráficos, quienes plasmaron gráficamente la idea del animal alado que Peter Jackson (director de la película) tenía sobre este animal.

Al terminar de crear el modelo del animal alado se le otorgó una estructura determinada que fue la responsable de que pudiera mover las alas como lo hace y además se creó una textura especial, acorde con los diseños obtenidos en papel.

En esta escena se repiten trozos de otras escenas que contienen efectos especiales mencionados con anterioridad como por ejemplo la inundación Isengard cuando los árboles rompen los diques de contención, la recreación de la batalla en el abismo de Helm, entre otras.

Etalonaje:

Las imágenes conservan su influencia azulada, con una iluminación grisácea que levanta un poco el brillo sobre los tonos medios del plano. Fundamentalmente, lo que se ha hecho es trabajar el contraste y el brillo de la imagen creando una imagen donde los elementos principales destaquen.

Una vez realizado este proceso, lo que se ha procedido hacer es a trabajar los tonos medios de la imagen cerrando un poco sus valores de luz y haciéndolos más grises. Del mismo modo, se ha procedido a tinter de azul claro las zonas grises, utilizando una desaturación previa que se trabaja encima del cambio de color propuesto que cambia los tonos hacia el azul.

4.3.3 Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película:

“El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003)

4.3.3.1 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El hallazgo del anillo

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El plano en el que Deagol cae al río y bucea dentro de éste, es composición en 3D con imágenes del actor, rodado en un ambiente real, mientras que el pez y la cueva son objetos creados en 3D. El personaje real es rodado sobre una pantalla azul que luego se quitará para ser reemplazada por el fondo marino generado por ordenador.

La transformación de Sméagol en Gollum se produce gracias a un efecto de maquillaje hasta llegar a la criatura creada digitalmente; es una transformación que se aprovecha de efectos manuales (como lo puede ser el maquillaje) hasta llegar al uso de efectos digitales, como es la creación del modelo en 3D.

Para la creación de Gollum, Raitt y su equipo desarrollaron una técnica denominada “combinación esculpida”. La cual implementó 964 puntos de control sobre la cara del modelo, permitiendo a Raitt y su equipo tener el control detallado de los movimientos faciales de Gollum.

La cabeza del modelo de Gollum consistió en la elaboración de más de 2600 polígonos, en su mayor parte cuadrados. Raitt también creó herramientas que exponían el control de 64 puntos para los artistas de animación, quienes luego animaban a Gollum dentro de las escenas. No gustando otros sistemas de animación facial, como los que se utilizaron en Shrek, Raitt y su equipo no utilizaron sistemas de animación de músculos y esqueletos para crear las expresiones de Gollum, pero en su lugar crearon muchos de ellos a mano.

Etalonaje:

En plena luz del día lo que se hace es contrastar los planos, dándoles mayor realce. Se intensifican los colores cálidos a través de una selección HSL que permite crear ese ambiente de cuento que transmite esta escena.

La luz resplandeciente por el lado izquierdo de las tomas recrea aún más ese ambiente idílico. Ese resplandor se genera a través de una selección precisa de la zona del plano al cual queremos que afecte los cambios en la ganancia de color.

4.3.3.2 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Camino a Isengard

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los efectos especiales presentados en esta escena proceden de la integración de personajes reales rodados sobre fondos verdes, con la misma construcción de Isengard que es una imagen íntegramente creada por ordenador.

En consecuencia, estamos frente a una escena en la cual se han utilizado diferentes técnicas de elaboración de efectos especiales. Por un lado, para crear el personaje de Barbol se ha creado una enorme marioneta de este Ent, perfectamente caracterizada, conservando todos los rasgos faciales pensados para este personaje.

Además, para recrear el caminar de Barbol, se utilizó a dos operarios que fueron vestidos con un uniforme de color único y que posteriormente fueron sustraídos de la escena. Estos operarios fueron los responsables de mover cada una de las extremidades de la marioneta y hacer que Barbol comience a caminar poco a poco.

La bola de cristal –propiedad de Saruman- es un objeto real sólido, al cual se añaden partículas para que tenga una apariencia más enigmática. Durante toda la escena, partículas de humo son visibles como consecuencia de la gran devastación.

Este efecto es tenue y su animación espaciada. Para crear estas partículas de humo se ha utilizado un programa como Shake, que incluye en su software partículas que el operador puede colocar en la imagen y animar de acuerdo a unas determinadas características y parámetros para crear la mejor opción y hacer un efecto más o menos realista.

Etalonaje:

La iluminación conseguida en la sala de etalonaje es grisácea hasta que llegan a Isengard, donde se abre de pronto una gran claridad. Para conseguir esto basta con darle a los planos una corrección primaria de color donde los tonos oscuros y las altas luces se vean realmente contrastados.

Utilizando técnicas de selección de color, se elige una determinada zona de la imagen que será la que lleva el etalonaje gris y posteriormente se animan estos mismos parámetros para cambiar la iluminación justo al momento en que los personajes salen del bosque y se encuentran con que la fortaleza de Isengard esta totalmente devastada.

En consecuencia, esta selección precisa crear una máscara que permite corregir el color en toda la imagen, afectando exclusivamente a aquellos píxeles que han sido previamente seleccionados y sobre los que se quiere trabajar la corrección de color mencionada en líneas anteriores.

4.3.3.3 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El Palantir

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La composición de los primeros planos de esta escena se forma gracias al recorte de los planos de los protagonistas (rodados sobre un fondo verde) y al dibujo del paisaje, a través de la técnica del matte painting.

El siguiente efecto especial que –además protagoniza esta escena- es cuando Pippin coge la bola de Saruman y ve lo que sucede en ella. Para ello se ha utilizado una bola de cristal real

que es cambiado por una bola creada por ordenador a la cual se le ha aplicado una serie de partículas de fuego y rayos para que dé la sensación de oscuridad.

La bola al ser un modelo virtual comienza a tomar una forma determinada controlada desde el programa de ordenador. El protagonista, lo que lleva en sus manos es una bola real pero pintada de verde para que pueda ser posteriormente extraída. Las partículas son añadidas desde el mismo programa de animación.

Se utiliza la herramienta motion blur para crear la sensación de movimiento y rapidez en las acciones de la escena. En algunos planos se desenfoca parte del cuerpo del protagonista, sobretodo la parte en la que se concentran las acciones.

La descripción del árbol blanco en un patio de piedra se recrea con el uso de partículas de fuego a lo largo de todo el plano.

Etalonaje:

El etalonaje en esta escena es importante porque en el momento más dramático de la misma (cuando Pippin coge la bola de cristal y esta empieza a generar fuego) el rostro del protagonista se alumbra de acuerdo a los colores que emanan de esa bola virtual. Para lograr esa corrección de color tan precisa, volvemos a echar mano de una selección exclusiva en HSL y a colocar nuestra corrección en un segundo nivel de operación y comenzamos a modificar los colores del rostro que deseamos, como es necesario crear una mixtura de colores; se procede a realizar la misma operación con otras partes de la imagen pero esta vez creando otros niveles que no interfieran con la primera creación.

Otro elemento que requiere de un etalonaje especial es el árbol blanco seco en un patio de piedra. Se tiñe al plano de una coloración rojiza naranja para dar la sensación de fuego y destrucción. Se oscurecen las sombras y los medios tonos.

4.3.3.4 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La visión de Arwen

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Se procede a realizar una composición de extrema belleza, ralentizando un poco la imagen. De pronto, aparece un niño corriendo en primer plano. Este niño atraviesa la imagen y corre hacia dentro del bosque. Mientras que va llegando a su destino se produce la composición. Se trata de dos planos puestos en dos capas diferentes, al primero de los cuales se le ha generado una máscara de sustracción que permite ver en el video que se encuentra en una capa posterior. La máscara realizada se encuentra presente a lo largo de todo el plano.

Cuanto más se acerca el niño a la nueva imagen más cerca se encuentra esta máscara. Los bordes de la máscara se encuentran difuminados para esconder las líneas que dibujan su forma y hacer más suave la transición entre una imagen y otra. El personaje del niño esta rodado sobre un fondo verde para facilitar su integración en las dos imágenes.

Etalonaje:

Durante los planos de esta escena, el etalonaje cobra real protagonismo puesto que genera una imagen de mucho colorido. Se procede a realizar una corrección primaria de color donde se modifican los blancos y los negros. Después se resaltan los colores aumentando el brillo de cada uno de ellos. En el fondo vemos una luz intensamente blanca que procede de la composición en una capa inferior que posee un etalonaje donde todos sus tonos están llevados al blanco.

Durante toda la composición de la escena el blanco cobra un especial protagonismo. Al momento que el niño entra en la segunda escena desde el fondo de esa composición se elevan los brillos de las altas luces para crear esa sensación celestial que posee ese plano.

4.3.3.5 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Minas Tirith

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El plano en que Gandalf y Pippin van Minas Tirith, se realiza en base a una composición entre el plano rodado en el escenario real y la maqueta rodada en estudio. Una vez que los personajes están dentro de esta ciudadela, lo que se aprecia de esta escena es la composición y animación en 3D a través de ordenador, para simular el paso del caballo hacia lo alto de la ciudad.

Toda esta escena está creada en base a una composición utilizando planos reales, que son expuestos sin ninguna modificación y otros sobre los que se han integrados los paisajes rodados en escenarios naturales con imágenes producidas a través de la técnica del matte painting.

Decíamos que esta escena se forma de la combinación de diferentes elementos elaborados (cada uno) en distintos escenarios. Una vez que se ha realizado la sustracción del fondo azul sobre el que están rodados los personajes, se procede a la integración de las tomas de la maqueta de Minas Tirith.

A partir de aquí se comienzan a intercalar planos de Gandalf y Pippin subiendo la fortaleza, con planos de ellos creados en 3D que (a través de un plano general) muestran el camino que vienen recorriendo nuestros personajes y lo que les falta cabalgar hasta llegar a la cima de dicha fortaleza.

También mencionar, que para algunos planos de Pippin montando a caballo se utilizó una andadura que posteriormente fue animada a conveniencia del guión. Se montaron a los actores sobre este equipo y comenzó a moverse, según lo que se esperaba hiciera un caballo real esas condiciones. Así es como se logra recrear los primeros planos de Gandalf y Pippin montando a caballo dentro de la fortaleza de Minas Tirith.

Etalonaje:

El etalonaje sirve para ajustar ambas imágenes y hacer que pertenezcan a una sola. La selección precisa de las nubes y su oscurecimiento en los tonos medios, contrastan con la selección de las mismas nubes (en otro nivel de corrección), donde se seleccionan los tonos altos y se les eleva el brillo. Una corrección en forma de luz nace de izquierda a derecha e ilumina la ciudad, resaltando sus tonos blancos.

4.3.3.6 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Minas Morgul

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La composición esta creada en base a diferentes elementos aislados que luego son unidos en uno sólo. El primero de ellos es la roca sobre la cual se encuentra la escalera que llega a Mordor. En este caso, tanto Frodo como Sam son rodados junto a esa roca que comienzan a trepar. A su derecha y a su izquierda (en el rodaje original) solo se observan fondos verdes que luego son sustraídos y sobre los cuales se coloca una duplicación de la roca que escalan.

Por otro lado en la parte derecha se observa el Castillo de Mordor, cuya coloración es verdosa. Este castillo esta creado en 3D e integrado en el plano, con Frodo y Sam. Durante toda esta escena se ralentiza la imagen de Frodo cuando este siente que el señor oscuro le llama para recuperar su anillo. Cuando Frodo avanza hacia el castillo, Sam y Gollum lo sacan de esta dirección. A lo largo de todo este momento se observan partículas de humo que crean una atmósfera más lúgubre.

Una vez fuera, una enorme partícula verde sale del castillo para afuera y se proyecta hacia el cielo. Esta partícula es generada dentro del mismo programa de animación, en el mismo espacio donde es modelado el castillo. También aparece el ave, sobre la cual vuela el guardián de Mordor que también es un objeto creado y animado en 3D.

Una última cosa, simplemente decir que para el chillido de los Nàzgûl tan característico, los técnicos de efectos de sonido estuvieron buscando en diversos animales el sonido que pudiera dar la talla ante las descripciones de Tolkien. Cuando Jackson escuchó todos los “gritos” recopilados, tanto animales como humanos, dijo: “Mi mujer sabe hacerlo mejor que esto”.

Así pues, la próxima vez que veamos “El Retorno del Rey” y oigamos el escalofriante chillido del Rey Brujo, al posarse en Minas Morgul, cuando las huestes de Mordor abandonan este baluarte, ante la atónita mirada de Frodo, Sam y Gollum, camino de la Escalera Sinuosa, lo imaginaremos con la cara de Fran Walsh: ella puso “voz” a estas criaturas, íntegramente y sin ningún retoque digital, a pleno pulmón.

Etalonaje:

La luz ambiente creada en el etalonaje es azulada dando una sensación de frío que inspira la zona. Se vuelven a localizar puntos de luz muy concretos sobre los protagonistas. Esto es posible realizarlo dibujando una máscara de color y asociándola a un movimiento de tracker (previamente realizado) Se difumina el borde de la máscara para darle mayor realismo a la corrección de color y se aplica el color deseado.

Cuando Frodo avanza hacia el castillo, la coloración que penetra el ambiente es un verde pálido mientras que Sam y Gollum lo alejan de la puerta, esa coloración cambia, y se vuelve más hacia los rojos.

Otro punto importante dentro de este etalonaje, es el momento en que emana una partícula del castillo que va hacia el cielo. Éste de pronto se oscurece y hace aparecer rayos. Lo que se utiliza es la animación de los colores del cielo, haciendo que durante todo el tiempo el cielo parezca negro y solamente durante un cuadro se vuelva blanco para dar la sensación de la presencia del rayo. Esto se acompaña con el dibujo de una línea blanca que simula las veces de rayo. Esa aparición del blanco es realizada en una zona determinada de la imagen dando como consecuencia un cielo azul cuando esta aparece.

4.3.3.7 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El Rey de los muertos

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El paisaje en esta escena esta creado por ordenador usando un programa de animación en 3D. Las figuras de los muertos son actores caracterizados de esqueletos a los cuales se les componen en el plano con un porcentaje de opacidad mucho menor al 100%. Esta característica hace estos personajes sean transparentes. Esta opacidad no es homogénea para todos los cuerpos, de allí que se hayan utilizado máscaras en los planos donde aparecen muchos muertos para recrear una transparencia más aleatoria.

Otro efecto es la forma en como de las mismas rocas se dibuja el castillo de Gondor. Esta animación se complementa con un efecto de distorsión que deforma las formas creadas de la construcción del castillo. Finalmente, se utiliza massive program para multiplicar a los muertos que recrean estas escenas y que la intención es que se cuenten por miles.

El escenario que aparece una vez que Aragon, Legolas y Gilim entran en la cueva es una creación modelada en un programa de 3D, pero que ha sido creada en base a los dibujos previos del director artístico, quien plasmó en un dibujo la idea que tenía Peter Jackson –el director de la película- sobre como debería ser la construcción arquitectónica que surgiera en el momento que nuestros personajes entran en el lugar donde moran los muertos.

Lo que más sorprende es el uso de diferentes técnicas de creación de efectos especiales para lograr la puesta en escena que vemos en estos planos. Uno de estas técnicas es la que combina el rodaje de personajes reales, a quienes se les hace transparente reduciéndoles la opacidad de su imagen y que además son convertidos en una materia etérea que permite que una de las flechas – concretamente cuando Legolas lanza la flecha- les atraviere sin causarles ningún tipo de daño físico.

Etalonaje:

La coloración verdosa de los esqueletos ayuda a crear esa atmósfera lúgubre que representan esos seres. Esto se recrea con una tenue luz blanca dirigida hacia esos personajes. No sólo los esqueletos tienen la coloración verde, también las mismas cuevas y el entorno en que se desarrolla la acción.

Para llegar a crear este tipo de etalonaje lo único que se hace es modificar los valores de tono de las zonas medias de la imagen y dirigirlos hacia el verde para que la imagen se imprima con una coloración general que se caracterice por el uso de ese color. Lo que en realidad se tocan son las diferencias, haciendo previamente una corrección de brillo y contraste en toda la imagen para resaltar las zonas más importantes.

4.3.3.8 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Asedio de Gondor

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Entre los primeros efectos de esta escena tenemos los primeros planos de la misma. Aquí se muestra la composición creada a partir de la integración del paisaje real, la maqueta de Minas Tirith y los troles creados por ordenador.

Observamos, además el uso del programa “Massive program” para la multiplicación de los ejércitos de Mordor en este caso y animatronic, como el lobo de Isengard sobre el cual va sentado uno de los comandantes del ejército de Mordor.

La composición se ve enriquecida con la animación de modelos gigantes como los troles que son los encargados de cargar las piedras en las catapultas que también son creaciones por ordenador. En líneas generales a lo largo de esta escena veremos una combinación de imágenes rodadas en fondo verde que permite extraer parte de la imagen y colocar elementos totalmente diferentes como lo pueden ser monstruos creados íntegramente por animación. Se utilizan grandes fondos verdes para composición o simplemente la habilidad suficiente como para dejar el espacio correspondiente a elementos virtuales.

Para recrear el efecto derrumbe del castillo se ha hecho uso de un programa de animación en 3D que ayuda a crear esa representación. Además se utiliza la herramienta motion blur para darle mayor dinamismo y energía la momento en que caen las piedras sobre la muralla.

Los monstruos alados sobre vuelan el castillo y comienzan atacarle. Se utilizan partículas de humo para darle mayor dramatismo a la escena, además de continuar utilizando modelos en 3D como estas aves sobre las cuales se montan los Nazgul.

Las bestias aladas, criaturas semejantes a dragones, de cabeza pequeña, cola y cuello largos, y cuerpo grande. Estas criaturas se reprodujeron digitalmente, además de algunos modelos de miniatura, para escanearlos después al ordenador.

John Howe, observó maravillado la primera vez que la bestia alada era diseñada en los ordenadores, tomando forma poco a poco, a raíz de uno de sus dibujos originales (imagen derecha de la izquierda). Dijo que era, como si volver a dibujar, ya no fuera necesario.

Hay un momento en que la integración donde se mezclan en plena batalla caballos reales con caballos virtuales y son literalmente imposibles de reconocerlos. Se modeló el caballo en 3D y a un caballo real se le ha colocado los sensores del “performance capture”. El resultado es un caballo virtual con un comportamiento tremendamente real.

Estos caballos son utilizados para escenas donde el Nazgul arranca con sus patas, caballos y caballeros de la explanada de la batalla. Esto se logra cuando justo en el momento en que el Nazgul comienza a atacar, los caballos reales se separan del resto y así evitan ser cogidos por esta bestia. La presencia de animales en 3D llena toda la escena. Son modelos que se mezclan con personajes reales.

Etalonaje:

Enriquece la composición puesto que la hace más realista. Se procede a realizar una corrección primaria de color, resaltando el contraste entre los blancos y negros. Luego se tiende a oscurecer una parte del cielo, mientras que la otra se conserva lo suficientemente blanca como para que ilumine el resto de la escena. Al etalonaje hay que sumarle el efecto de coloración grisáceo que se ha puesto al momento en que los monstruos volantes comienzan a atacar el castillo.

4.3.3.9 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La guarida de Ellalaraña

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La lámpara está rellena de una partícula de luz blanca, cuyos rayos son pequeños alrededor del elemento. Esta partícula proporciona una fuente de luz puntual, que para seguir el movimiento del protagonista debe ser previamente traqueada y luego colocar esos puntos de tracker sobre la partícula seleccionada.

Aparece la animación de la araña gigante, que en un primer momento es un objeto mecánico real y que posteriormente es reemplazada por una animación 3D. Frodo es rodado en fondo azul para luego ser recortado y pegado sobre la imagen de la araña en 3D. Toda la acción se desenfoca para darle mayor dramatismo y rapidez.

Con respecto a la interacción entre Frodo y la araña, esta es posible gracias a la creación a escala de este animal. Esta creación a escala proporciona un elemento de referencia para el actor y sus movimientos son reales puestos que han sido rodados en la misma escena.

A todo esto, hay que sumar que el escenario donde se realiza la acción es un plató donde se ha creado esas cavidades pedrosas sobre las cuales Frodo caminó con la idea de llegar a Mordor.

Pero también se hace uso de la integración de planos creados en 3D en los planos en que Frodo ve a lo lejos la imagen de Mordor. En ese lugar Frodo lo que tenía en frente –en el rodaje original- era una pantalla azul sobre la cual veía a Mordor. Este rodaje fue llevado a posproducción donde se quitó la pantalla azul y en su lugar se colocó el elemento 3D que representaba a Mordor. Y esto es lo que finalmente vemos en la película.

Etalonaje:

La lámpara que Frodo lleva consigo ilumina todo el entorno. Para ello el efecto que desprende la luz se refuerza con una selección de color a través de una máscara que aísla parte de la imagen y la otra parte la deja oscura.

Se difuminan los bordes de la máscara para darle mayor realismo a la corrección de color. Se aumentan los blancos para iluminar más esa zona.

También hay que mencionar que se cubre la imagen de una coloración azul en las zonas medias de la imagen. Estas zonas medias llevan un azul tenue que corresponde con la escala de gris a la que se asocian. Esto teniendo en cuenta, previamente, una corrección en el brillo y contraste de toda la escena.

Es interesante la forma como se plantea la coloración azul porque lo que se trata es reforzar la oscuridad del momento y crear mayor sensación de inseguridad y peligro para hacer que las acciones de la araña sean mucho más temidas que si la acción se hubiera desarrollado dentro de otro escenario.

4.3.3.10 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Cae la puerta de Gondor.

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El efecto especial más impresionante es cuando los troles junto con su monstruo de madera rompen la puerta de la muralla de la ciudadela. Se observa una construcción 3D, cuyo modelo principal es el objeto de madera en forma de lobo. De ese objeto emanan llamas de fuego que son creadas en base a las propias partículas que tiene el programa de animación en 3D. Se mezclan partículas con emisores pequeños y vida de emisión no muy alta para crear más realismo a la escena. Se utilizan de varios colores entre ellos el azul para dar la sensación de mayor calor.

Una vez que se rompe la muralla ingresan los troles a la ciudadela. Son criaturas creadas por ordenador que se integran con el resto de los personajes rodados (alguno de ellos) sobre fondos azules y otros son simples modelos 3D que forman parte del escenario virtual.

Los Troles, eran criaturas torpes e idiotas, pero inmensos como rocas y fuertes como luchadores de sumo, en cuyo físico se inspiraron para su recreación. Los primeros troles que aparecen en la Trilogía, son los troles de piedra.

Aparece el Trol de las cavernas, el que tiene más “protagonismo” en las películas. Para dejar claro que se trataba de un esclavo de los orcos de Moria, el diseñador Randy Cook le añadió una correa alrededor del cuello.

El Trol de las cavernas fue una de las criaturas que se esculpieron en “pose Leonardo”, como el hombre de Vitruvio de DaVinci. La escultura se introdujo por escáner en ordenador como un modelo digital a tres dimensiones. El aparato que utilizaron para escanear la criatura, originalmente fue ideado para escanear reses muertas en el Mercado de Carne de Nueva Zelanda.

Luego, se le añadió la piel. Para darle mayor realismo, se le añadió también cicatrices, uñas rotas y sucias, verrugas y quemaduras. Curiosamente, en el libro, el encuentro de la Comunidad con el Trol, solo ocupa media página, que se ha alargado a los dos minutos y cuarenta y cinco segundos en pantalla. El sonido que emite el Trol, cuando Legolas dispara la flecha a su boca, es el que produjo una morsa moribunda.

Etalonaje:

La corrección de color que se realiza en este caso es un ajuste primario de colores, donde se contrastan sus negros y blancos para que la imagen se vea más nítida. Este ajuste de blancos y negros parte de tomar un mayor contraste en la parte central del plano para crear más realismo.

4.3.3.11 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Las decisiones de Maese Samsagaz

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Una vez más se compone un plano usando la técnica Chromakey. Se rueda a Frodo sobre un fondo verde al lado de unas rocas, posteriormente se recorta la parte verde de la imagen y se incrusta la araña gigante creada en ordenador. Finalmente se utiliza la técnica del matte painting para ese cielo que recrea un aspecto pictórico.

En esta escena se combinan planos de una araña virtual con planos de una araña mecánica. Durante la lucha entre la araña y Sam se combinan ambas criaturas. Sam en muchas de sus tomas está grabado sobre fondo verde y recortado para luego ser integrado con el objeto. Su recorte no es tan fino porque al añadirse desenfoque de movimiento no se observa esos bordes dentados.

El fondo verde de la pantalla se disimula dentro del ambiente de la escena puesto que la oscuridad de la misma le lleva a perderse y a no ser tan evidente como sobre otros fondos.

Una vez más se utiliza la lámpara como fuente de iluminación. Se vuelve a colocar una partícula en su interior que toma el movimiento de la zona de la imagen donde va a ser colocada. A diferencia de la anterior el emisor tiene mayor cantidad de rayos que emanan de si mismo.

Etalonaje:

La iluminación en este plano se plantea fundamentalmente gris a raíz del entorno sobre el cual se desarrollan las acciones. Sigue existiendo la iluminación puntual del rostro de los protagonistas para resaltarlos frente al resto de los elementos del plano.

4.3.3.12 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La carga de los Rohirrim.

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Uno de los primeros efectos especiales que vemos en este plano es la caída de piedras incandescentes que son arrojadas hacia la ciudadela. Lo que se suele hacer es tomar como referencia elementos que, en realidad son arrojados hacia el lugar deseado para evitar tener que falsear la trayectoria del fuego.

Una vez que tenemos la trayectoria del objeto, lo siguiente es seleccionar una partícula de explosión que nos simule el efecto de destrucción que queremos plasmar. Una vez seleccionada la partícula, copiamos el movimiento del elemento que nos sirve de referencia a la partícula, editamos su trayectoria si así lo requiere y editamos la vida de la partícula para que esta, una vez que choque con la superficie, haga desaparecer su llama y deje una estela de humo.

Con el programa "Massive programa" se crea la aparición de innumerables caballeros para la defensa de Gondor. Esta composición utiliza la técnica de "matte painting" combinada con la generación masiva de personajes. Durante toda esta escena, se utilizan partes de animales mecánicos (en este caso caballos) sobre los cuales se sientan los protagonistas para darle mayor realismo. Son rodados sobre fondo verde que posteriormente es eliminado y sustituido por el paisaje de batalla.

Etalonaje:

El etalonaje se concentra en dar mayor contraste a la imagen e iluminar la zona más pegada hacia la ciudadela, a través de una máscara de selección difuminada que permite dar más luz a una parte de la imagen que a otra no.

4.3.3.13 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La batalla en los campos del Pelennor.

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

En esta escena se crean enormes elefantes con cuernos en 3D, que a su vez están integrados con personajes reales. Las partículas de polvo y viento que emanan de la tierra ayudan a que ambos elementos (reales y virtuales) no se distancien unos de otros y comulguen en la misma escena. La integración es sencilla, dejando en la grabación el espacio suficiente entre orcos (en este caso) para que pasen los elefantes gigantes.

La acción del elefante lanzando caballos se realiza gracias a la misma animación porque estos últimos no son personajes reales, sino son modelos 3D que pertenecen a la misma escena que los elefantes; por esta razón al ser desenfocados no se nota el truco.

“Grandes como una casa y grises como un ratón”, así describía Tolkien a los Olifantes en los libros. Estas bestias proceden del sur, y son las máquinas de guerra de los Haradrim, hombres del Lejano Harad y aliados de Mordor.

Estas inmensas bestias también eran creaciones digitales, aunque se confeccionaron partes de ellos a tamaño real para el rodaje de la batalla de los Campos de Pelennor, cuando eran grabadas las escenas de lucha entre los cadáveres de Olifantes.

Evidentemente, la escena de Legolas destruyendo al Olifante en “El Retorno del Rey” es una reproducción digital; en algunos planos, ni siquiera es Orlando Bloom el que trepa por la criatura, sino una animación digital del actor, que estaba sujeto, atado, o zarandeado por cuerdas.

Del mismo modo, algunos de los caballos que se enfrentaban contra los Olifantes eran reales y otros virtuales. Si observamos atentamente la escena vemos que los caballos reales con sus respectivos jinetes doblaban hacia ambos lados cuando el Olifante se acerca y justamente el caballo de en medio (el virtual) era el que se quedaba y era levantado por el Olifante.

Etalonaje:

El etalonaje despoja a los objetos virtuales de su limpieza para hacerlos parecer animales más reales. Vuelve hacerse uso de las máscaras de color para seleccionar una parte de la imagen y hacerla más iluminada que el resto. Se difuminan los bordes de esta mascarilla para que no se note el cambio.

Además de lo mencionado anteriormente, se realiza un balance de brillo y contraste para crear la atmósfera general que observamos en la escena al momento en que se realiza la batalla. Esta corrección en la iluminación de la escena crea todo el ambiente que presenciamos al momento en que los hombres se enfrentan con los Olifantes.

4.3.3.14 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La grieta del destino

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Las entradas de Mordor se encuentran en una roca llena de lava de fuego. Estas son creadas a través de una animación en 3D que permite diseñar la lava que cae por las rocas y colocar las partículas de fuego que sale de la cueva.

Lo demás sigue siendo una integración en 3D con imágenes reales del rodaje recreadas con viento y humo para que facilite la composición generada por ordenador. Todo el diseño excepto los personajes, está generado a través de un programa de animación en 3D. En dicho programa también se generan las partículas de fuego y los líquidos, como la lava. El plano en que Frodo se encuentra en el abismo a punto de tirar el anillo, está rodado sobre un fondo verde para facilitar su integración.

Una vez que Frodo se coloca el anillo, Frodo desaparece. Esta técnica es sencilla y utiliza el mismo principio de corte de los primeros años. Se rueda el plano con Frodo y luego el plano limpio y luego se edita por corte, dando la sensación que efectivamente ha desaparecido. Las huellas que van apareciendo sobre la tierra también aparecen por el mismo sistema.

Una vez que Gollum le muerde el dedo a Frodo, éste vuelve aparecer pero esta vez por un encadenado. Más tarde el plano de la caída de Gollum al abismo es una composición íntegramente realizada en 3D, recreada con partículas de fuego y humo que crean más dramatismo a la escena.

Al momento en que el cuerpo de Gollum cae a la lava ardiendo, el mapeado de su cuerpo creado en 3D cambia para volverse más rojizo, más quemado, acorde a las nuestras circunstancias ambientales. Se ve como poco a poco su cuerpo se mimetiza con el entorno.

Etalonaje:

El etalonaje refuerza la presencia del fuego, seleccionando la cueva y aplicándole una máscara de color rojo que se proyecte de adentro hacia fuera, creando mayor sensación de calor.

Cuando Frodo esta a punto de tirar el anillo se hace una corrección de color, donde un plano sí y otro no cambia su iluminación hacia los blancos, dando la sensación de rayos de luz que van iluminando el pequeño entorno. Mientras se encuentran en las cuevas de Mordor la iluminación que se propone es rojiza acorde con el fuego del entorno.

Cuando Gollum consigue el anillo la coloración del entorno cambia hacia los amarillo pero con predominancia de los naranjas haciendo una selección sencillas de zonas de color. Se toma como muestra en un primer nivel el fondo de la composición donde se encuentra el personaje, y en un segundo nivel el plano frontal donde esta el mismo, de forma tal que podemos combinar naranjas y amarillos sin que tengan que combinarse.

4.3.3.15 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Sauron derrotado

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Esta escena es completamente virtual, recreada con contraplano de rodaje real. La destrucción de Mordor es un modelo de animación creado y finalizado en un programa de animación. Los planos en que Frodo y Sam salen y se refugian en una roca están rodados sobre un fondo verde para facilitar su posterior recorte e integración. La onda expansiva posterior a la destrucción es una partícula de emisor circular que hace que la tierra se desplome.

La criatura que requiere mayor atención en el Bestiario de Tolkien es sin duda Sauron: El Señor de los Anillos. Originariamente Sauron era un Maia, que corrompido por la ambición, quiso gobernar a todo ser de la Tierra Media.

La armadura de Sauron se componía de casi doscientas piezas y está confeccionada en acero y plástico, según los planos. Sala Baker estaba bajo la armadura del Señor de los Anillos, el Señor Oscuro. La imagen física del Señor Oscuro, sólo aparece al principio de la Trilogía, en el prólogo.

Estaba pensando que volviera a vérselo también luchando contra Aragorn, en la escena de la lucha final en la Puerta Negra, pero finalmente, fue sustituido por un troll, ya que se salía del contexto de la historia, pues Sauron solo podía tomar forma corpórea una vez obtuviera el Anillo de Poder.

El otro aspecto de Sauron, es el del Ojo, “Un gran ojo sin párpado rodeado de llamas”, como le describe Saruman en “La Comunidad del Anillo”. El Ojo evoluciona a lo largo de la trilogía, ya

que al principio solo es un disco, luego es un ojo sobre la torre, y al final de las películas, es tridimensional.

Había muy pocas descripciones del Ojo en los libros e incluso Jackson hablaba de él, durante la producción en términos muy vagos, refiriéndose a él como si estuviera encendido. Después de probar con muchos modelos, escogieron el ojo del gato, que es de aspecto más terrorífico y escalofriante.

Etalonaje:

Este sirve para resaltar los planos de destrucción de Mordor, exagerando la coloración naranja rojiza que precede a la completa destrucción de esa tierra. Una onda blanquecina recorre toda la tierra a raíz de la explosión eso se logra animando una máscara de color de adentro hacia afuera. En ciertas partes de la escena la selección de las zonas es más precisa creando en un primer nivel cielos oscuros con mayor nivel de negros y en un segundo nivel, unas nubes tenuemente rosas.

4.3.4 Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película:

“Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001)

4.3.4.1 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena uno (La Adopción de Harry Potter)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El primero de los efectos especiales que observamos en esta escena es cuando el profesor Albus Dumbledore captura las luces que hay en los faroles. Este efecto se logra gracias a la animación de una partícula de fuego. Previamente se fija un recorrido y finalmente se le aplica ese movimiento a la partícula creando el efecto deseado.

Otro efecto es un morphing. La profesora Minerva McGonagall de Hogwarts se transforma de gata a persona a través de uno de los softwares que crean el efecto de transformación. Para conseguir un efecto de transformación hay que tener rodados los dos objetos y que ambos realicen los mismos movimientos. Se dibujan líneas que van haciendo posible que los objetos se transformen de uno a otro.

El tercer efecto es la llegada de Rubeus Hagrid con el bebe. En un primer momento se observa una partícula de luz muy fuerte que se acerca a la tierra y poco a poco se devela la llegada del personaje. Este efecto es posible gracias al recorte del fondo verde con el cual se rodó la imagen y que ha permitido componerlo sobre otra. El personaje y la moto están atados a unos

cuerdas duras y fijas que les permite dar la sensación que aterriza desde lo alto. Estos cables son removidos con la técnica de posproducción “reveal cable” o “zip” que lo que hace es utilizar parte de los píxeles adyacentes para pintar sobre la zona del cable y así desaparecerle.

Etalonaje:

La corrección de color realizada busca resaltar la oscuridad de la noche a través de los negros de la escena. Refuerza el efecto del fuego yendo hacia el mago, manteniendo –en ese caso– una iluminación más intensa a través de una mascarilla de color que aísla solamente esa parte de la imagen. Esta mascarilla es posteriormente traqueada para que no parezca que no pertenece a la partícula. Este mismo etalonaje se manifiesta a lo largo de toda la escena.

4.3.4.2 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena dos (Harry habla con la serpiente)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

De los efectos especiales producidos en esta escena encontramos la serpiente que parece entender las palabras de Harry y que en el momento en que desaparece el vidrio sale inmediatamente hacia la calle. Esta serpiente es una criatura mecánica animada a través de técnicas tradicionales. Se crea un robot y se le decora con toda la apariencia real de una serpiente viva.

Parte del equipo de postproducción de la película se dedicó principalmente a la realización de este muñeco articulado. En una primera fase se fabricó el esqueleto de la serpiente para determinar el tamaño de la misma y en base a éste continuar con el resto del animal.

Una vez que se logró la estructura deseada, lo siguiente fue colocar una serie de prótesis que vestían el esqueleto de alambre creado previamente. Sobre esta prótesis se comenzaron a esculpir las arrugas y cicatrices propias de una serpiente de estas características. Antes de poner la prótesis en el esqueleto se colocaron los cables necesarios sobre la estructura, de tal forma que el animal pudiera ser dirigido desde una cabina a distancia, y que respondiera a las órdenes que se le daba. (órdenes que eran de índole motriz permitiendo al animal su arrastre por el suelo y la articulación de su lengua)

Etalonaje:

En esta escena el etalonaje realizado es sencillo. Se busca fundamentalmente generar contraste para resaltar mejor con la imagen. Normalmente levantamos un poco las altas luces y bajamos los negros para dejar a la escena más realzada. En esta escena no se busca ningún efecto especial basado en el etalonaje.

Como en toda escena se realiza una corrección primaria de brillo y contraste a la escena en general. Se aplica una corrección de brillo y contraste que afecta tanto a las zonas oscuras, medios tonos y altas luces. La saturación de la imagen se conserva como viene del escáner y no se realiza ningún desenfoque para atenuar colores, por el contrario se trata de resaltar los elementos de la imagen.

4.3.4.3 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena siete (La varita de Harry Potter)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

De acuerdo a la varita que Harry tiene en mano se produce un efecto especial determinado. La primera varita hace posible que un fuerte viento comience a sacar los cajones de su sitio. Este se logra a través de un efecto mecánico que hace posible que los cajones –atados con una soga- puedan parecer como si se movieran solos.

Este efecto es mejorado colocando grandes ventiladores alrededor, para que simulen una gran fuerza. Se añaden partículas de fuego para incrementar el poder de la varita.

El segundo efecto se consigue, también a través de efectos mecánicos, haciendo estallar manualmente un jarrón lleno de agua. Y finalmente, el tercer efecto se logra colocando ventiladores muy cerca del personaje para que se observe la fuerza del viento. Se añaden partículas de viento y en el etalonaje se tinta la zona de rojo a través de una selección de la zona a través de una máscara de color difuminada.

Etalonaje:

En esta escena el etalonaje simplemente destaca los contrastes de los objetos que aparecen en el entorno creando un ambiente más cálido y más nítido. De la luz que sale de las velas se ha realizado una selección a través de una máscara de color que permite que su iluminación sea más cálida por esa zona.

Es importante tener en cuenta esa máscara de color debe seguir el movimiento del objeto durante toda la escena.

4.3.4.4 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena nueve (Andén 9 $\frac{3}{4}$, hacia la escuela Hogwards)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los efectos especiales más llamativos de esta primera parte son sin duda, la manera cómo los alumnos llegan hacia el andén 9 $\frac{3}{4}$. El plano consiste en que los personajes van corriendo hacia la pared y la atraviesan. Este efecto se consigue con la ayuda de un rodaje con croma haciendo que el personaje pueda ser absorbido de su entorno y colocado en otra localización diferente.

La acción de atravesar la pared se consigue con la sustracción en croma y mientras el personaje esta más cerca de la pared (una sombra negra dura crea esa sensación) comienza a taparse con máscaras el cuerpo del personaje. Se oculta el personaje en cuestión de un par de cuadros. Al mismo tiempo se va tapando la cara de la persona con las manos, etcétera.

Las máscaras creadas para realizar el efecto y que realmente tengan sensación de que la persona va introduciéndose en la pared, tienen la apariencia que tienen gracias a la animación de cada una de ellas, que con la ayuda de los keyframes y de una adecuada interpolación, permiten que esa paulatina cobertura se haga lo más limpia y rápida posible.

En este caso el rodaje de los personajes se realiza sobre una pantalla verde que permite una mejor sustracción del actor, creando una máscara previa y de base que permite la unión de las demás formas de máscaras que serán animadas y creadas posteriormente para crear la introducción paulatina del personaje en la pared.

A todo este efecto hay que sumarle herramientas de desenfoque y la participación del etalonaje que permite integrar todos los elementos de esta composición procedentes de distintas fuentes de rodaje.

Etalonaje:

Durante toda esta escena lo que se ha procurado es un etalonaje donde se contrasten las imágenes, salvo en el andén 9 $\frac{3}{4}$, donde a la imagen se la ha tintado un poco hacia el rojo para identificarla con el tren que lleva a Harry a su nuevo hogar.

4.3.4.5 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena doce (Un sombrero elige el destino de Harry)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

De los efectos especiales realizados en esta escena, existen unas velas que se ven suspendidas en el techo del gran comedor de Hogwarts. Estas velas están sujetas por finos hilos que luego son borrados en postproducción con una herramienta llamada “garbage” entre otras herramientas existentes.

De igual manera, al observar el techo del gran comedor se ve un gran cielo. Esto se logra haciendo que el techo del plató tenga un color uniforme que luego será borrado con la herramienta “Chromakey” y seguidamente se procederá a crear un cielo artificial en tres dimensiones que ocupe el espacio que deja la sustracción de croma.

Un tercer elemento de creación de efectos especiales es el sombrero que se le coloca a cada niño y que decide a que escuela pertenece. Al momento en que el niño se sienta en la silla la profesora le coloca un sombrero, que en el rodaje lleva la parte inferior del color del sombrero que aparece en escena y el cono que coge la profesora es de un color uniforme que posteriormente es extraído, también a través del Chromakey.

Posteriormente, se coloca en su lugar el sombrero creado en el programa de animación con la textura correspondiente a la parte inferior del sombrero rodado realmente. De esta manera se consigue el efecto de que el sombrero cobre vida propia, hable y decida a donde va cada uno de los niños.

Etalonaje:

En esta escena el papel del etalonaje es importante porque crea la atmósfera de Hogwarts dándole esa tonalidad azulada que caracteriza a la escuela. Recordemos que a lo largo de toda la película el tono azul de las luces va hacia las altas luces mientras que las zonas más oscuras de la imagen son remarcadas disminuyendo su nivel de luminancia.

4.3.4.6 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena trece (El banquete)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Una vez terminada la división de los nuevos alumnos, todos ellos se encuentran sentados en una mesa vacía. De pronto el gran maestro indica que comience la fiesta, e inmediatamente aparece el primer efecto especial. El banquete aparece por arte de magia y las mesas se llenan

de comida. Conseguir este efecto es relativamente fácil. Se pueden utilizar técnicas diversas entre las cuales podemos mencionar el rodaje de la escena sin la comida y luego con la comida y en el montaje editarlo a corte. Inclusive se le podría poder alguna partícula para darle mayor realce al efecto.

A lo largo de toda la escena aparecen las imágenes de fantasmas correspondientes a cada grupo. Vuelan a lo largo y ancho de la gran habitación y entre los comensales. Son personajes transparentes, cuyo color original de rodaje ha sido cambiado hacia el añil y gris.

Estos personajes se comunican y conversan con los alumnos. Para integrar su efecto tiene la opacidad modificada de modo tal que se pueda ver a través de ello. Este cambio de visualización no es completo puesto que se conservan muchos detalles de todos los personajes.

Para terminar, en esta escena se utiliza un efecto especial creado en 3D. Los alumnos se dirigen hacia sus habitaciones y van hacia un pasillo que comunica con todas las escaleras que a su vez dan hacia las habitaciones. La característica de estas escaleras es que se mueven a su voluntad. Gracias a un efecto de animación en 3D, vemos la arquitectura interior del edificio y como las escaleras van cambiando su dirección en un momento u otro.

Etalonaje:

El etalonaje continúa imprimiendo su propia codificación. Casi toda la escena está marcada por una coloración rojiza que se posesiona como color característico de la escena. No es un virado al rojo, simplemente es un tenue tenido hacia ese color.

4.3.4.7 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena catorce (Clase con la profesora Mc Gonagall)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La transformación de la profesora Minerva McGonagall se realiza utilizando un programa especial de morphing, que permite transformar un objeto en otro a partir de un modelo. En este caso el modelo es el gato (que es un modelo creado en 3D) que tiene una determinado movimiento. Mientras que el gato salta de la mesa hacia el fuego el mismo gato va creciendo hasta que alcanza el tamaño de la cara de la profesora. Luego es reemplazado a través de las técnicas de morphing por la verdadera cara de la protagonista.

La técnica y herramienta de morphing se basa en dos principios fundamentales: Uno de ellos es la deformación de la imagen y en el encadenado de la misma. Así poco a poco se va modificando la imagen de la pantalla y a su vez va apareciendo la nueva imagen.

Las partículas de humo refuerzan la sensación de explosión y junto con el etalonaje hacen más creíble la explosión que produce uno de los alumnos al intentar convertir el agua en ron. Para terminar la escena aparecen unos búhos distribuyendo el correo a los alumnos.

Estos animales son modelos en 3D integrados en el comedor junto con los alumnos. Toda la parte superior del salón es una creación en 3D, al igual que la entrada de los búhos en el recinto. Hay algunos búhos que son reales, rodados sobre un fondo azul para luego integrarlos en la escena.

Para que la fotografía del periódico que Harry lea tenga movimiento se necesita incrustar la imagen en movimiento a través de la técnica “tour corner” que sigue el movimiento del periódico y reduce la imagen al espacio único dispuesto en esa toma.

Etalonaje:

En los pasillos de Hogwards la iluminación continua siendo azulada con zonas blancas seleccionadas a través de máscaras de color difuminadas para dar la sensación de pleno día. Luego dentro de las aulas, los planos son contrastados resaltando algún que otro objeto con una iluminación tenue, elevando el nivel de blancos de los tonos medios.

El segundo ambiente de clases presenta una coloración más naranja combinada con blancos que representan la luz del día. La habitación es oscura por la parte posterior y más clara por la parte delantera. Para crear este efecto de luz, volvemos a echar mano de las máscaras de color, seleccionando un par de ellas en diferentes niveles y elevando su nivel de blancos. Estas máscaras están colocadas de derecha a izquierda para dar crear la entrada de luz en el aula.

En esta escena se aprovecha el etalonaje para crear la sensación de que se ha producido una explosión. Para ello vemos cómo durante tan solo un cuadro aparece una luz blanca intensa sobre los personajes, que hace posible simular un destello de luz producido por una explosión.

4.3.4.8 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena quince (El primer vuelo de Harry Potter)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Se utiliza el rodaje en pantalla azul para recrear el vuelo sobre escoba de los alumnos. Los personajes son rodados frente a fondos azules, que luego son recortados y reemplazados por los fondos creados por ordenador.

Durante el vuelo se combinan imágenes virtuales y reales de los personajes para dar mayor realismo a la escena. Se desenfocan los movimientos en las imágenes de acción con la intención de crear rapidez y para que se note el intercambio entre imágenes reales e imágenes generadas por ordenador.

También hay que mencionar que a lo largo de toda la escena se observan unos paisajes que no son los fondos reales de los ambientes sobre los cuales se realizó el rodaje. Si nos fijamos, todos los cielos sobre los cuales se han realizado los rodajes han sido extraídos y reemplazados por un fondo homogéneo muy iluminado donde los objetos se ven con una nitidez especial a la real.

Al momento en que los actores son reemplazados por los elementos virtuales, se utiliza también un pequeño desenfoco de movimiento que permite un desplazamiento mucho más rápido de los personajes mientras están volando sobre su escoba.

Etalonaje:

Se realiza un ajuste de primarios para crear una imagen más contrastada en sus blancos y negros. En alguno de los planos se vuelve a utilizar la selección por mascarilla de color para crear tonos particulares en partes específicas de la imagen.

En consecuencia, la base de la corrección de color se realiza tanto en las zonas más oscuras de la imagen, como en los tonos medios de la misma y en las altas luces creando un etalonaje adecuado en brillo y contraste que hace que los diferentes elementos que componen la imagen destaquen uno frente del otro.

4.3.4.9 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena dieciséis (El guardián de tres cabezas)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los efectos especiales de esta escena se aprecian en la escalera cuando los niños van subiendo las escaleras para dirigirse al tercer piso. En ese momento la escalera cambia de dirección. Esto se realiza gracias a una integración de la escalera modelada y animada por un programa de animación y la escalera creada de forma natural en el plató. Además se realiza una incrustación de material filmado en los cuadros que se encuentran alrededor para producir el movimiento que aparentan tener los cuadros colgados en la pared.

Y otro de los efectos especiales más llamativos de esta escena es el perro de tres cabezas. Este es un modelo creado en 3D, animado y modelado allí, que es integrado completamente en esta escena. Normalmente, para los planos cortos de las cabezas se suele usar un animatronic

para que luzca más real pero luego se hecha mano de la animación por ordenador para los planos generales donde no se observan tanto los detalles.

Etalonaje:

En relación al etalonaje, esta escena trabaja con dos tipos de etalonaje diferentes. Para la primera parte de la misma donde la zona está mucho más iluminada y además las escaleras cobran un papel protagonista, se ha elegido aumentar las zonas más iluminadas de la imagen y dirigir los tonos medios, con la herramienta de selección de color “HSL”, hacia los tonos naranjas-rojizos.

Mientras que por el contrario, en los planos interiores donde se encuentra el perro de tres cabezas, se utilizan tonos azules en las zonas más iluminadas, y se baja la luminancia de los tonos oscuros y medios tonos para acentuar los negros.

4.3.4.10 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veinte (Primera partida de Quidditch)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Recordemos que en esta escena, Harry comienza a jugar su primer partido de Quidditch. Toda la escuela está pendiente de lo que sucede en este evento. Harry comienza el juego muy bien pero de pronto comienza a perder el control de la escoba sobre la cual está montado. Hermione se percata que el profesor Snape parece estar haciendo un conjuro en contra de Harry e inmediatamente decide ir donde él y crear un pequeño fuego a su alrededor para liberar a Harry del hechizo. Finalmente, Harry logra controlar su escoba y ganar la partida de Quidditch.

El mismo principio utilizado para las escenas de vuelo de los alumnos, se aplica en esta escena. Harry y su competidor son rodados sobre fondos azules que luego son recortados y pegados sobre el paisaje generado íntegramente por ordenador. Al igual que Harry, el resto de espectadores también son rodados sobre pantallas azules para facilitar su integración a lo largo de toda la escena.

Para la creación de esta escena se ha realizado una construcción en plató del mismo escenario a escala real. Se utilizaron enormes vigas para crear las zonas sobre las cuales Harry vuela persiguiendo la pelota, siempre sobre fondos verdes que posteriormente fueron recortados de la imagen y reemplazados por el escenario virtual creado a través de un programa de animación en 3D.

En consecuencia, para esta escena tenemos que tomar en cuenta que los fondos de la misma no pertenecen a escenarios reales y de allí que el espectador perciba esos fondos como si de una historieta se trata. El uso de imágenes virtuales limpias con toques de coloración pastel crean un escenario más fantástico que no tiene casi relación con un escenario real; pero en realidad es el objetivo de la película puesto que estamos hablando de espacios, donde habían magos capaces de hacer cosas difícilmente realizables por un ser humano normal.

Etalonaje:

Se busca una corrección de primarios contrastando los planos para crear una imagen más real. Este contraste satura los colores del fondo, generando un efecto de limpieza tonal que revela la falsedad del fondo y hace menos creíble su integración con el resto del plano.

4.3.4.11 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintidós (Harry en busca de más información)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El principal de todos en esta escena es el efecto de la capa invisible. Un trozo de tela que cuando la vemos puesta encima de algo ese objeto o persona desaparece.

Para conseguir este efecto lo que se hace es vestir al actor principal todo de verde para luego quitarle el color y dejar solamente su mano (que no está tapada con la tela verde) libre para poder manipular la lámpara. Cuando Harry se quita la capa y aparece, es porque se quita la tela verde que le cubre.

La técnica utilizada para este efecto es el Chromakey que hace posible la retirada de un sólo color en concreto, por lo cual todo objeto o persona que tenga el mismo color en ese plano, será susceptible a ser sustraído como el principal. Existen muchas técnicas de sustracción de color, en este caso con un Chromakey es suficiente, teniendo cuidado con la opción de spill para que los bordes del objeto no se noten.

Finalmente, el plano sería compuesto, es decir, juntamos el plano del protagonista rodado en croma y sustraído, con el fondo del plano final y aplicamos una corrección de color, cambiando un poco hacia los azules los medios y altos tonos de la imagen rodada en croma.

Otro efecto especial que vemos es cuando Harry Potter abre el libro y poco a poco se forma un rostro desesperado que quiere saber del libro. Esta es una integración en 3D. A través de un programa de animación, como lo puede ser Maya o 3ds max, se crean, con polígonos, la figura del rostro que vamos a colocar en este plano en concreto.

Una vez realizado el modelo, se coloca la textura deseada (en este caso es el papel del libro) y se realiza la animación del carácter. Después se lleva el trabajo a una sala de efectos, donde el operador se encarga de integrar los dos componentes del plano.

Coge la animación procedente de 3D y la integra con el fondo original del plano. A partir de aquí el procedimiento es el mismo que cuando se realiza una sustracción en croma.

Etalonaje:

En esta escena encontramos dos efectos especiales más el etalonaje consecuente para el plano. Empecemos con el etalonaje porque es muy sencillo. Simplemente se ha utilizado una iluminación azulada para recrear una iluminación nocturna.

Se han contrastado más los negros y las altas luces con los medios tonos han pronunciado más la coloración azulada del plano. La lámpara tiene una coloración blanca y un tanto rojiza hecha a través de las herramientas selectivas de color, colocando una forma que aísla esa zona de la imagen, del resto.

Esta lámpara genera un foco de luz naranja en la zona que ilumina que contrasta, especialmente, con el azul que impera en toda la escena. Para puntualizar más esa luz naranja se procede hacer una selección por componentes en HSL y se aumenta el brillo de la misma.

4.3.4.12 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintisiete (Comienza la búsqueda la piedra filosofal)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

De los efectos especiales, esta escena tiene varios de ellos. El primero anteriormente mencionado es el perro guardián de tres cabezas. Ya he explicado con antelación que para las tomas más cercanas, se crea un animatronic que permite dar mayor realismo a la escena y que para los planos más lejanos, se utiliza la animación generada por ordenador e integrada en la escena a través de un programa de composición, teniendo en cuenta la corrección de color oportuna entre ambas imágenes para hacer que parezca que han sido rodadas en el mismo plató.

Cuando los niños caen sobre las ramas y éstas comienzan a atarles, se logra gracias a la elaboración real de cada una de esas ramas que realizan una animación mecánica para que parezca realmente que están sujetos por estas ramas. Son los creadores de efectos especiales los que construyen este tipo de atrezzo. Eso sí, la luz y coloración azul que se produce después que Hermione realiza su conjuro; ésta hecho en el ordenador con partículas

despedidas en la dirección deseada y además posteriormente etalonada resaltando las áreas con mayor iluminación.

Etalonaje:

En esta escena el etalonaje se hereda de los planos rodados en el interior de la escuela. Volvemos hacer referencia a los tonos azulados en las zonas más iluminadas de la imagen a través de una selección selectiva de color por HSL, que permite sólo seleccionar la parte de la imagen que queremos, y cambiar de color, en este caso al azul. Vuelve a bajarse la luminosidad de las zonas oscuras de la imagen.

4.3.4.13 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintiocho (El ajedrez mágico)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los mosquitos están creados íntegramente por ordenador. Cuando Harry coge la escoba y comienza a luchar con ellos se utilizan diferentes técnicas para elaborar ese efecto. En los primeros planos cuando Harry está luchando con los mosquitos, el protagonista está rodado sobre una pantalla de color uniforme que luego es extraída con la técnica del Chromakey y posteriormente integrado con los mosquitos creados por ordenador.

Y en los planos en los que Harry aparece perseguido por los mosquitos mientras sus compañeros abren la puerta, son planos creados íntegramente por ordenador, incluida la imagen de Harry, que ha sido modelada y texturizada en el ordenador, además de llevar animación.

Cuando ellos logran atravesar la puerta y se encuentran con el tablero de ajedrez, allí también encontramos la conjunción de efectos especiales manuales y generados por ordenador. El tablero en sí y las figuras han sido fabricados en realidad y destruidos también de forma real. Son extras vestidos de las piezas que atacan a quienes se encargan de destruir a las demás.

Los peones que impiden el paso a Harry y sus amigos son animados por ordenador e integrados en la escena. Se crean los modelos de cada uno además del tablero completo de ajedrez, se procede a texturizar de acuerdo a los ropajes de los modelos reales y luego se le anima y se le integra en la escena a través del montaje.

Etalonaje:

El etalonaje es el mismo que se utiliza en la escena anterior, de hecho estas dos escenas son consecutivas. De los efectos especiales destaca principalmente la llegada de los niños hacia

una habitación llena de pequeños mosquitos que se encuentran volando en la parte superior de la habitación. Uno de ellos es una llave que les permitirá entrar a la siguiente habitación.

4.3.4.14 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena treinta (Encuentro con Voldemort)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los efectos especiales en esta escena fundamentalmente se enfocan en tres partes. La primera de ellas es el espejo. El cual refleja a los personajes pero con el que además podemos observar donde esta la piedra filosofal. Este espejo tiene el mismo etalonaje que toda la habitación, una coloración azulada donde se reflejan los personajes.

Para el efecto del espejo se rueda primero a los protagonista sobre una pantalla azul realizando la acción frontal, para luego proceder a sustraer ese color. Después se rueda el reflejo de ellos en una segunda acción.

Si observamos, la angulación de la cámara permite realizar ese rodaje sin casi problemas. Finalmente se sustrae a los protagonistas en el primero rodaje y se les integra con el segundo rodaje con el fondo correspondiente a la escena en cuestión. Se manipula el color, como hemos mencionado anteriormente y listo.

La segunda parte es simplemente la aparición del fuego. Se utiliza fuego de verdad, (controlado) alrededor de la escena. Se rueda la escena sin fuego y luego con fuego, y se integra en el montaje al momento que el profesor Snape hace el gesto para que aparezca.

Y la tercera parte es la integración y elaboración a través de un prototipo 3D de la cabeza de Voldemort en la cabeza del profesor Quirrell. La aparición del efecto a través del espejo ahorra considerables problemas al momento de postproducir esta escena, en la toma donde ambas cabezas se ven. Es la integración de la cabeza del protagonista con la cabeza virtual.

La parte de la cabeza correspondiente a la escena virtual es topada con una tela verde para su posterior extracción y colocación de la cabeza virtual. Una vez ajustadas ambas cabezas se procede a la integración a través de la manipulación del color y listo.

Probablemente las articulaciones de la cabeza virtual hayan sido grabadas a través de la técnica de “motion capture⁵¹” para brindar un mejor y mayor realismo a la escena. En esta

⁵¹ Motion capture es un proceso mediante el cual la interpretación real de un actor es captada digitalmente por cámaras computarizadas y se convierte en un cianotipo humano para crear personajes virtuales.

escena y en la siguiente se combinan partes en las que la cabeza es un objeto virtual integrado y otras partes en las que la segunda cabeza esta pegada, literalmente a la cabeza del actor, como parte del maquillaje del actor.

Etalonaje:

Harry Potter baja las escaleras de la habitación donde se encuentra la piedra filosofal. El etalonaje de esta escena ha cambiado el color de la misma hacia el azul, utilizando una corrección primaria de color las herramientas de negros y highlights se han modificado casi en su totalidad al azul, dejando los medios tonos con menos cambio. En esta corrección primaria se ha pronunciado el contraste para lo cual los tonos negros y las luces se han oscurecido.

Se ha conservado el etalonaje anterior inclusive cuando Harry llega a las escaleras donde se encuentra el profesor Quirrell frente al espejo. La manipulación del color es la misma a lo largo de toda esta escena, excepto cuando aparece el fuego alrededor de Harry, ya que éste implica la presencia de tonos naranjas para su mayor credibilidad.

4.3.4.15 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena treinta y uno (Harry vence a Voldemort)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

En esta escena, los efectos especiales se repiten de la escena anterior salvo el plano en que el profesor Quirrell quiere ahorcar a Harry. El primer efecto especial es cuando el profesor Quirrell vuela hacia Harry para matarle. Este efecto es muy usado a lo largo de toda la película, consiste en atar al protagonista con hilos que luego son eliminados en postproducción y moviendo esos hilos, hacer que vuele.

Lo siguiente es cuando Quirrell esta ahorcando a Harry y este último le coge su mano; en instantes se ven unas partículas de humos colocadas en postproducción y se ve como la mano se desintegra. Todo el efecto de desintegración lleva un rodaje con tela verde las zonas que se van a desintegrar y lo demás es trabajo de animación en 3D, creando un prototipo igual al protagonista y cubriéndolo de la textura deseada para su posterior integración. Se procede a crear el prototipo a través de polígonos y una vez terminado se reemplazan las zonas verdes de la imagen por el prototipo creado en 3D. Una vez que el cuerpo de Quirrell se va destruyendo, se reemplaza la imagen del actor por el prototipo creado en 3D y es finalmente este el que vemos destruirse. El truco esta en el etalonaje que logra integrar, a través del color, dos acciones, una real y otra ficticia.

Finalmente, observamos como el alma de Voldemort cobra vida en forma de viento de tierra y atraviesa a Harry. Las técnicas utilizadas en este plano son, fundamentalmente, dos. Por un lado se vuelve hacer uso de la aplicación 3D para crear ese viento de tierra con el rostro de Voldemort. Una vez realizado el modelo se le aplica la textura de tierra correspondiente y se procede a realizar la animación del objeto virtual.

Una vez lista la animación, lo siguiente que hay que resolver es ¿Cómo atraviesa a Harry? Para esto se superponen las dos imágenes y se utiliza la técnica del “warping” para deformar un poco la figura de Harry y dar la sensación que le está atravesando, pero previamente en el rodaje se ha utilizado una tela verde sobre la parte del cuerpo de Harry que va a ser atravesada y además se han utilizado ventiladores de mucha fuerza para recrear el viento que genera Voldemort. Así combinando todas estas técnicas se produce este efecto.

Etalonaje:

La corrección de color de esta escena sigue las mismas líneas que la escena anterior. El etalonaje lo que hace es reforzar los colores que emanan de las partículas para dar mayor realismo a la escena e integrarla mejor con el entorno.

4.3.5 Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002)

4.3.5.1 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena dos (Dobby cumple su misión)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Dobby, el elfo que advierte a Harry Potter de los peligros que le esperan en la escuela, es una creación 3D, que posteriormente es compuesta con el personaje de Harry. Para Dobby se ha utilizado un software propio de la empresa ILM llamado Isculpt; capaz crear un modelo en base a un escáner previo. Este relaciona el esqueleto del modelo con la animación creada. En general para la creación de Dobby se ha trabajado con softwares de animación, tales como Maya y Softimage.

Otro truco realizado es cuando el pastel comienza a elevarse solo y se dirige hacia una de las visitas de la familia. Esto se realiza vistiendo a una persona completamente de verde para posteriormente sustraerse el color e integrarla en la escena. Al recortar el color lo único que queda visible es el pastel, cuyo objeto tiene características de color diferentes al color usado por la persona que lo transporta. Para hacer más creíble el efecto, se añaden partículas de humo en la parte inferior del pastel.

El último efecto observado en esta escena es cuando Dobby desaparece. Este truco se realiza colocando una partícula cuando Dobby mueve los dedos y lo siguiente es que el plano de Dobby utiliza una máscara de partícula la cual le permite en ese momento desaparecer de la escena. Para entender este truco debemos recordar que la imagen posee 3 canales de color RGB y un cuarto canal A (alpha) al cual le podemos asociar una forma y si ésta está en movimiento toda nuestra imagen tomará el comportamiento de ese canal, de tal manera que si en ese canal hay una forma que sale de cuadro nuestra imagen también saldrá de cuadro.

Etalonaje:

Se ha realizado una corrección primaria de base haciendo que las imágenes se vean más contrastadas. Dependiendo del plano se sube más los negros o los blancos según sea el caso. Y en las tomas donde aparece Dobby, el etalonaje se oscurece un poco para que la integración sea lo más suave posible, quitándole la limpieza que tienen los planos generados en 3D y haciéndolos más reales.

4.3.5.2 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena tres (El rescate de Harry Potter)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Recordemos que los amigos de Harry van hacia la habitación de Harry durante la noche y logran liberarle de la cautividad en la cual se encuentra. Los amigos de Harry se van hacia la habitación de Harry conduciendo un coche volador que les permite romper la reja que aísla a Harry y liberarle.

El efecto del coche volando se logra combinando planos en los que aparece una animación en 3D y planos reales del coche tomados desde una perspectiva que da la sensación que estuviera en el aire.

Se utiliza el rodaje del coche sobre un fondo azul para recortar el fondo y pegarlo sobre otro fondo cualquiera. El fondo de esta escena es una creación en Maya o Softimage donde posteriormente se le ha incrustado el coche volando.

El coche volador, un Ford Anglia azul, fue creado por el supervisor de efectos especiales John Richardson y su equipo. Se necesitaron un total de 14 coches que se pudieran ambientar en diferentes estadios, desde que está en perfecto estado, cuando los niños lo roban y rescatan a Harry, hasta que aterriza en el árbol y finalmente acaba volviéndose loco en el bosque. Richardson fue quien se recorrió Inglaterra buscando viejos Ford Anglia con esta finalidad. La

mayoría de los coches que encontraron no eran aptos para circular y muchos estaban destinados a chatarra.

Para Daniel Radcliffe, el rodaje de la escena del coche volador y el posterior choque contra el Sauce Boxeador Willow se encuentra entre sus experiencias favoritas en la producción de la cámara secreta. “Rodar en el coche volador fue como estar en un aparato de un parque de atracciones, ¡especialmente cuando una de las ramas del árbol golpeó a través de la ventanilla entre Rupert y yo!” dice Radcliffe.

Etalonaje:

La corrección de color utilizada en esta escena es nocturna, predominando los oscuros en los tonos medios y resaltando, a través de una selección con mascarilla de color el punto de luz que se quiere destacar. Se utilizan elementos, por ejemplo lámparas y focos, como objetos emisores de luz.

4.3.5.3 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena cinco (Harry y los polvos mágicos)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El método de transportación que se utiliza para que Harry y los demás vayan a comprar sus útiles de colegio es a través de unas llamas de fuego verde. Este efecto se desarrolla a través de una composición de elementos.

Primero es el plano rodado de cada uno de los miembros esparciendo polvo mágico y diciendo las palabras mágicas, seguidamente se introducen unas partículas de fuego por encima del personaje aprovechando el polvo que sueltan los personajes. Finalmente, se hace que la partícula de fuego envuelva poco a poco al personaje de forma tal que éste finalmente desaparezca.

La mano que toca Harry una vez ha llegado a su destino, es un objeto animado a través de medios mecánicos que están contruidos para que una vez que Harry toque la parte del dedo gordo de esa mano alguien activa la animación mecánica para que ésta envuelva la mano de Harry.

El último efecto especial de esta escena es la reparación de las gafas de Harry. Esto se realiza utilizando una animación en Maya o Softimage de la lente de las gafas de Harry. Se crea una maya que haga el movimiento reversivo y se ubica ese objeto en lugar de la lente original.

Etalonaje:

La corrección de color en este plano tiene un papel característico. Se trata de cambiar el color a las partículas de fuego creadas por ordenador. Para ello se selecciona exclusivamente la capa en que se encuentran las partículas y se cambia solamente su color tintándolo de verde.

La corrección de color en la escena afecta a todos los personajes por igual mientras se produce la explosión. Para ello se hace una selección precisa de la parte de la imagen que va a reflejar el color verde y se tinta solo esa selección en todos los casos.

Cuando Harry sale de la casa a la cual llega, el etalonaje utilizado para el exterior es azulado, oscureciendo los tonos negros y tintando de azul los tonos medios.

4.3.5.4 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena ocho (Harry y Ron caen en el sauce boxeador)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El coche volando hacia Hogwarts es una creación en 3D combinadas con escenas rodadas en realidad. Estas escenas rodadas en realidad están hechas con planos del interior del coche y del exterior del mismo. Los planos lejanos son creaciones en 3D y los planos cercanos son rodajes reales.

De manera similar, Craig y compañía aceptaron el reto de construir el Sauce Boxeador, el arrogante árbol encantado que ataca a Harry, a Ron y al coche volador cuando tienen la desgracia de aterrizar en sus ramas.

“La idea de que el coche volador aterrice en un árbol, caiga a través de sus ramas y luego sea golpeado por él es una secuencia tan mágica que siempre imaginé que sería generada por ordenador”, admite Craig. Pero al final se resolvió esto de manera práctica construyendo el árbol en varias partes, que luego se juntaron alcanzando 26 metros de altura. Esa secuencia supuso una gran colaboración entre el departamento artístico y los equipos de efectos visuales y efectos especiales.

Fue realmente una curiosidad en la creación del efecto especial la forma como se rodó esta escena porque supuso una acción sobre un entorno que no estaba realmente completo, donde los actores iban realizando su actuación en función al momento del guión donde se encontraban.

Etalonaje:

Los negros son oscurecidos mientras que los blancos y los medios tonos son tintados al azul a través de la herramienta de selección por zonas lumínicas de la imagen. Esta es una característica en el etalonaje que permite realzar la noche de la escena destacando a los personajes frente al escenario sobre el cual se desarrolla la acción.

Ante todo esto, se realiza una corrección primaria de color cambiando el brillo y el contraste a toda la escena tanto en las zonas más oscuras de la imagen como en los medios tonos y en las luces altas.

4.3.5.5 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena diez (Lección: Transplantar mandrágoras)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

En el caso de las mandrágoras, el efecto realizado consiste en haber creado muñecos mecánicos a tamaño natural que son utilizados por los alumnos para transplantarlos. Estos muñecos robotizados tienen programado un pequeño movimiento suficiente para crear la atmósfera de esta escena. Son modelos hechos con prótesis y que poseen unas pilas interiores que permiten ser controlados a través de mandos a distancia.

El siguiente efecto es de la lechuza. En este caso se utiliza una lechuza real rodado sobre fondo azul mientras ésta se encuentra en vuelo; posteriormente se cambia el plano y ésta es reemplazada por la animación mecánica de una lechuza y es ésta la que se estrella contra el plano.

El tercer efecto de esta escena es la animación de la carta. Esta creación es completamente hecha en Maya o Softimage y luego integrada con el resto del plano del comedor. Se realiza el modelo en el programa de animación en 3D y en seguida se procede a realizar la texturización del mismo.

Una vez acabados los modelos y las texturas, se procede a realizar la animación del movimiento de la carta para adaptar su forma a la de una boca humana y (a través de keyframes) colocar los puntos necesarios que permitan su movimiento y articulación al momento en que expresa una palabra.

Etalonaje:

El etalonaje en este caso simplemente se base en una corrección primaria de color para contrastar toda la escena. No posee planos con una tintura especial en la corrección de color.

Se busca conseguir un brillo y contraste tanto en las zonas oscuras, como en los medios tonos y en las altas luces.

4.3.5.6 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena once (Los duendecillos de Cornualles)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Unos de los primeros efectos en esta escena es la integración de una imagen en movimiento dentro del plano. Para ello se utiliza la técnica llamada “four corner” por la cual se utiliza las cuatro esquinas del plano que se desea incrustar y se reduce el mismo al tamaño del objeto sobre el cual se coloca.

El siguiente efecto es la creación en un programa de animación de los duendecillos azules, y su integración con el resto de la escena. Los duendecillos son creados con un canal de transparencia que les permite integrarse en la escena con los demás niños. Para hacer el efecto del niño que es colgado en lo alto de la lámpara se echa mano en un principio de sogas de un mismo color que posteriormente son recortadas y reemplazadas por los duendecillos.

Finalmente, los duendecillos son atrapados gracias al conjuro de Hermione, quien los inmoviliza. Para producir este efecto se utiliza una partícula, que crea una onda expansiva en toda la imagen y detiene el movimiento de los duendecillos.

Cuando los Duendecillos de Cornualles levantan a Neville hasta el candelabro, las orejas puntiagudas de plástico utilizadas como maquillaje aún permanecen en la cabeza de Neville aún después de ser soltado por los Duendecillos.

Al final de la escena de los Duendecillos de Cornualles, el tiempo está desfasado unos pocos segundos, pues Harry agarra a uno de los Duendecillos incluso antes de que éste llegue a ese lugar.

Etalonaje:

En un primer momento se realiza una corrección primaria donde se busca el contraste de la imagen aumentando o disminuyendo sus blancos o negros según convenga. Esta corrección primaria en brillo y contraste afecta no solo a las zonas menos iluminadas sino también a los tonos medios y a las altas luces.

4.3.5.7 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veinte. (Harry y Ron se disfrazan)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Desde el primer momento de esta escena se producen efectos especiales de composición de planos realizados unos con el programa Shake y otros con Flame. Se ruedan imágenes con fondos verdes que posteriormente son recortados y pegados sobre fondos generados íntegramente por ordenador, tal es el caso del plano inicial de esta escena cuando los caballos van pasando y se ve de fondo el Castillo blanco. Otro ejemplo es el tejado del salón principal que se ve de noche y como va cayendo la nieve.

Una vez Harry se bebe la poción comienza a transformarse en su compañero. Para realizar este efecto se utiliza un programa capaz de realizar la transformación de un objeto a otro. Este programa puede ser el mismo “Elastic Reality” que permite –a través de unas determinadas coordenadas (puntos de origen y destino)- transformar un objeto en otro. En este caso, transformar la apariencia de Harry Potter en otro alumno.

Etalonaje:

En el salón principal el etalonaje presenta una corrección básica de primarios para resaltar los negros y los blancos y posteriormente se tinta la imagen, en sus tonos medios, hacia un color más naranja. Esto es posible usando una herramienta de corrección de color que sólo permita manipular los tonos medios.

Mientras están tomando la poción mágica el color de la escena se vuelve azulada. Se oscurecen todos los tonos y las zonas negras de la imagen se tintan de azul oscuro para dar sensación de oscuridad.

4.3.5.8 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintidós (Harry descubre el libro de Tom Riddle)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La creación del fantasma en el baño es realizada con programas como Shake y Flame. Trabajando fundamentalmente con la opacidad de la capa. El siguiente efecto de esta escena es el plano en que Harry se encuentra frente al libro y comienza a escribir sobre él. Las letras que él escribe desaparecen dejando paso a la respuesta que da el libro. Este efecto es simplemente el trabajo sobre la opacidad de las letras que permite que las letras aparezcan y desaparezcan.

Comienza a salir en la mitad del libro, una partícula de brillo que poco a poco va creciendo y va abriendo el libro. Esta partícula llega a Harry Potter, hasta que en un corte Harry desaparece y se introduce en el libro. Las partículas continúan pero poco a poco van desapareciendo hasta que el libro se cierra.

Etalonaje:

La coloración azulada del fantasma es posible etalonando su capa por separado y haciendo una elección selectiva de la zona para no provocar que toda la imagen se tinte de azul. Esa selección crea una máscara permitiendo que sólo una parte de esa imagen sea afectada mientras deja limpia la parte contraria a la misma.

Cuando Harry es absorbido por el libro, el papel del etalonaje es muy importante porque remarca la función creativa de la partícula. En el contraplano de libro a Harry se le ve directamente iluminado por la partícula. Para lograr esta corrección de color se dibuja una máscara de color alrededor de la zona que queremos que sea afectada. Posteriormente, se difumina el borde y se procede a aumentar los blancos de esa máscara produciendo el efecto deseado. Durante todo este plano se tinte toda la imagen levemente hacia el naranja.

4.3.5.9 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintitrés (Regreso al pasado)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La aparición de Harry Potter cincuenta años atrás, se hace gracias al uso de una partícula de rayos que va creciendo conforme se acerca la aparición de Harry y cuando este aparece completamente comienza a desaparecer la partícula. En todo momento Harry está rodado sobre un fondo verde que posteriormente se recorta y permite que este personaje sea integrado con el resto del plano.

Una vez que termina su paso por el pasado se vuelve a crear el mismo efecto que en un inicio pero al revés. Las partículas comienzan a salir del libro, poco a poco, hasta que crecen lo suficiente y devuelven a Harry. Para hacer este efecto más realista se utiliza la herramienta de desenfoque de movimiento que distorsiona la imagen origen de Harry (en la silla) para poder empalmarla con la fuerza que emana del libro.

La imagen del libro en la habitación es una creación en Maya o Softimage que se anima para dar la sensación que el libro tiene vida. Harry está rodado sobre un fondo azul que posteriormente es recortado y pegado encima del nuevo fondo virtual, junto con la animación del libro.

Etalonaje:

El etalonaje ayuda a la partícula creando un destello totalmente blanco que poco a poco va desapareciendo conforme Harry va apareciendo en la nueva imagen. Esto se logra creando una máscara de color y animando el aumento de ganancia sólo en esa máscara.

A lo largo de toda esta escena, el etalonaje es especialmente importante porque permite crear un efecto que diferencia el pasado del futuro. Mientras el pasado esta casi totalmente desaturado, Harry Potter es el único personaje que conserva su color para diferenciarlo del resto.

Este etalonaje es posible seleccionado a Harry con una máscara de color y separándolo del resto. Seguidamente se desatura el resto de la imagen, mientras que Harry continua conservando su color. Cuando se termina el efecto se anima la saturación de la imagen para que Harry vuelva al tiempo en que realmente vive.

4.3.5.10 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintisiete (En encuentro de Harry y Ron con las arañas)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Esta escena contiene efectos creados por ordenador junto con criaturas creadas a escala real. En la primera toma, las arañas son criaturas reproducidas a escala, animadas a través de medios electrónicos. En los planos generales se utilizan arañas generadas por ordenador para crear una cantidad importante de estos insectos.

Para crear el efecto en que Harry lanza a las arañas, se ata la araña en concreto a una cuerda que luego es borrada a través de técnicas de posproducción como el “zip” y alguien por detrás tira de ella en el momento en que Harry dice el conjuro. Luego se le coloca una partícula de rayos para darle más realismo y se procede a realizar el etalonaje correspondiente.

Mientras que el coche retrocede se introduce un efecto “Lens Flare” para simular el comportamiento de las luces en la oscuridad mostrando en breves instantes un anillo rojo.

Finalmente, la persecución del coche por parte de las arañas, el vuelo del coche y su huida son planos creados en 3D (en Maya o en Softimage) que posteriormente han sido integrados con el resto de los planos reales rodados.

Etalonaje:

Las caras de Harry y Ron están coloreadas con un tono rojizo haciendo una selección precisa de la zona a afectar. Esto se realiza a través de una mascarilla de color pinchando sobre la imagen, la parte de la misma sobre la que deseamos trabajar. Una vez pinchada esa área se crea una máscara que permite cambiar el color sólo a esa parte seleccionada y no al resto, pudiendo (en este caso) cambiar el color hacia el rojo sin afectar a otras áreas del plano.

Otro plano sobre el cual se hace la misma corrección de color, pero en este caso no se tinte de rojo sino se suben los blancos, es cuando el coche de Sam entra a salvarlos. El proceso es el mismo y el resultado también salvo que se cambia el color de la cara de ambos que esta vez es blanco para dar la sensación que se encuentran iluminados directamente por las luces del coche.

El etalonaje también ayuda a la resaltar el efecto de magia que realiza Harry sobre las arañas. El resplandor que ocasiona su conjuro se potencia con una selección precisa de la zona y su aumento de las altas luces.

4.3.5.11 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintinueve (Descubrimiento de la cámara secreta)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El plano de la niña llorando en el baño es una composición realizada con Shake o con Flame, que con técnicas de opacidad y combinación de capas logran dar el efecto fantasma de este plano.

Cuando se descubre el acceso a la cámara secreta, Harry pronuncia unas palabras en la lengua de las serpientes y los lavatorios comienzan abrirse.

Esta acción en una creación en 3D en Maya o Softimage posteriormente animada e integrada con el rodaje real de los personajes quienes se encuentran sobre fondos verdes que luego son recortados y reemplazados por el nuevo entorno.

Como curiosidades del rodaje podemos mencionar el momento en que Myrtle se enfada y se dirige al baño; el agua se derrama por el borde del inodoro. Si los fantasmas pueden atravesar muros, que son más densos que el agua, ¿por qué su entrada en el baño hace salpicar el agua?

La llave del lavabo que abre la Cámara de los Secretos estaba completamente abierta y emanando agua cuando Myrtle inundó el baño. Pero cuando Harry, Ron, y Lockhart llegan después, la misma llave no funciona y no sale agua de ella.

Otra curiosidad es cuando Harry y Ron llegan a la oficina de Lockhart, éste solo lleva puesta la túnica. Pero cuando llegan al baño de Myrtle la Llorona, también lleva puesta la capa.

Etalonaje:

La coloración azul del entorno favorece a la creación del efecto fantasma que la chica proyecta. Para ello se ha seleccionado la herramienta de color que afecta a las altas luces, medios tonos y tonos oscuros, bajando estos últimos junto con los medios tonos y tintando de azul las altas luces. También se ha creado una máscara de color difuminada y traqueada que sigue al personaje del fantasma durante todo su recorrido. La coloración azul es predominante a lo largo de toda esta escena.

4.3.5.12 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena treinta y dos (Harry y la serpiente gigante)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El principal efecto especial de esta escena es la creación de la serpiente gigante a escala real y su animación a través de medios electrónicos, que hace posible que este animal parezca real. El siguiente efecto es la aparición de la espada, que Harry utiliza para matar a la serpiente. Esto se realiza a través de un encadenado aplicado exclusivamente a la capa donde se encuentra la espada.

Para poder rodar esta escena ha hecho falta la construcción de un plató de grandes dimensiones capaz de poder albergar la cantidad de elementos que aparecen en esta escena. Se construyó el rostro de un ser que medía más de tres metros y que viene a ser más o menos la medida del basilisco cuando este se pone de pie. Esta construcción fue lo suficientemente resistente como para que soportara el peso de Harry al momento en que este se sube a lo alto de la escultura para luchar más de cerca contra el basilisco.

El agua que aparece en esta escena y hace pensar que estamos ante un escenario que se caracteriza por su profundidad, en realidad no es tal porque esta medía como mucho 30 centímetros y no más.

Etalonaje:

En general se ha realizado una corrección primaria de base, destacando el contraste de cada uno de los planos. Posteriormente, los planos de las cloacas llevan la misma coloración que el plano de la niña fantasma, pero los planos donde se encuentra la serpiente tienen una predominante verde producto de la coloración de las paredes que influye en todo el ambiente.

4.3.5.13 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena treinta y tres (Harry se enfrenta a Tom Riddle)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Cada vez que Harry Potter golpea con el diente de la serpiente el libro, de éste emana sangre, y a su vez el antagonista comienza a desintegrarse. Este efecto de desintegración se logra por la unión de varios efectos.

Se crea el mismo modelo en 3D generando una serie de mattes animados que producen esa desintegración. Esos mattes están animados cuadro a cuadro y posteriormente colocados como canal alpha al personaje que se va a desintegrar; por eso vemos como poco a poco se va desintegrando la persona. A esto se le suma un efecto de partícula de rayos que aumenta más el dramatismo de la escena. La partícula utilizada es papel quemado.

Posteriormente, cuando el ave Fénix vuelve y cura a Harry, se utiliza también una animación en 3D para realizar el proceso de cura automática de la herida de Harry.

Etalonaje:

Conserva las directrices de la escena anterior, pero refuerza la presencia del efecto especial sobre el personaje que se está desintegrando. Esto lo hace de la misma manera que antes, seleccionando una parte determinada de la imagen y creando una mascarilla de color que sólo afecte a la zona de los rayos.

Este etalonaje se realiza en una cascada superior a la primaria y manteniendo al personaje en una capa diferente al resto para facilitar aún más la manipulación del color de la partícula que genera su destrucción.

4.3.6 Descripción técnica de los efectos especiales y etalonaje en la película:

“Harry Potter y El prisionero de Azkaban” (2004)

4.3.6.1 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena dos (Harry utiliza sus poderes contra la hermana de su tío)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Cuando Harry hace que su tía rompa el vaso con licor. Se utilizan dos capas para hacer este efecto. La ruptura del vaso es real, pero está compuesta por una segunda capa para simular que es la actriz quien la rompe.

En posproducción se compone la toma de la copa en solitario con la copa que está sujeta por la actriz, se sustrae la copa sin romperse por la copa rota y el resultado de la composición es que la tía de Harry rompe la copa.

Harry hace que su tía comience a inflarse poco a poco hasta que sale por la ventana y comienza a volar. Para hacer ese efecto, los especialistas en efectos diseñaron un traje a mediada que hacía que la actriz comenzará a inflarse. Poco a poco el mecanismo comienza activarse y hace posible que el traje que cubre a la actriz comience a crecer de tal forma que se convierte en un globo.

Al igual que el Autobús Noctámbulo, la “expansión” mágica de la detestable y autoritaria tía Marge también se consiguió en gran medida mediante medios prácticos. Se utilizaron 38 trajes de tweed de una talla cada vez mayor para vestir a la actriz Pam Ferris durante el meticuloso proceso de rodaje.

“Llevaba varios cuerpos protésicos, que se inflaban a diferentes velocidades y cuando alcanzaba el tamaño más grande medía casi un metro y medio de ancha”, dice Ferris, que no podía hablar ni comer mientras llevaba puesto el traje que pesaba 22 kilos.

Etalonaje:

Lo primero que se realiza es una corrección primaria de color –una corrección base- utilizando las herramientas de corrección básica. Se sube o se baja el contraste según convenga así como la ganancia, para los planos donde se necesite.

4.3.6.2 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena tres (Harry y el autobús temerario)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Entre los primeros efectos que encontramos en este plano, se encuentra la aparición del autobús, que lleva a Harry al hospedaje de quienes no tienen lugar para vivir. Los efectos especiales predominantes en toda esta escena son aquellos relacionados con el autobús.

Empezando por la aparición del autobús. Este vehículo está creado en 3D con Maya o Softimage que permite darle la flexibilidad que tiene este elemento. Su aparición se realiza a través de la integración de capas haciendo que el coche salga como parte de la escena.

El siguiente efecto que se desarrolla en el autobús es la velocidad con la que el conductor conduce el vehículo. Este aumento y disminución de la velocidad lo podemos lograr utilizando las herramientas de distorsión de tiempo como “Timewarp” o “video stretch” que logran aumentar la velocidad de desplazamiento o disminuirla según convenga.

Por último, la distorsión del autobús para que pueda caber entre dos coches. Es un efecto producido con Maya o Softimage animando la maya del modelado del vehículo, haciendo que este se estire y se encoja.

En realidad, otro nuevo y pintoresco personaje en la película es el Autobús Noctámbulo de tres pisos y movido por magia, creado por los supervisores de efectos especiales John Richardson y Steve Hamilton. El espectacular autobús púrpura parece correr por las calles de Londres, cambiando de forma cuando es necesario para maniobrar por entre el tráfico Muggle.

“Fue una gran operación fabricar un vehículo apto para circular y con tres pisos”, dice Richardson. “Básicamente cogimos un autobús londinense fuera de servicio y construimos un nuevo chasis que pudiese soportar la carrocería hecha a medida. A continuación el equipo de especialistas lo puso a prueba”.

Las secuencias prácticas del Autobús Noctámbulo se rodaron a lo largo de varias semanas en diversos lugares de Londres y sus alrededores, utilizando una compleja coreografía para dar la impresión de que el vehículo circula a 160 kilómetros por hora. “No da tanto miedo como parece”, asegura el coordinador de especialistas Greg Powell.

“Conducíamos el autobús a unos 50 kilómetros por hora y los otros coches iban sólo a unos 13 por hora. Fueron necesarias semanas de preparación con los conductores especialistas e

incluso la gente que se ve en la calle son especialistas, que fueron entrenados para andar de una manera increíblemente lenta para hacer que pareciese que el autobús iba más rápido”.

Etalonaje:

La corrección de color comienza con un etalonaje de base cuyo objetivo es igualar los planos de la escena lo más próximo posible. Se utilizan las herramientas básicas de corrección de color y se corrige el contraste, la saturación y la ganancia en toda la escena para darle un aspecto más nítido al conjunto de planos.

4.3.6.3 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena siete (Harry y su primer enfrentamiento contra el dementor)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Cuando la ventana comienza a congelarse se utiliza un efecto creado en un programa de animación de 3D que luego es integrado con el rodaje original de la escena, utilizando una segunda capa de composición encima de la escena original que se coloca exactamente encima de la primera con un canal de transparencia que hace posible que solamente sea opaca una parte de la imagen y el resto deje ver el rodaje original.

La figura del dementor es un muñeco articulado creado a escala 1/3 que se encuentra dirigido a través de un sistema electrónico que le permite moverse a lo largo del vagón. Cuando el dementor está en el vagón con Harry, se aplica un efecto de distorsión de imagen a los bordes de la cara de Harry. Para este efecto se utiliza una herramienta de pintura llamada “smudge” que permite distorsionar los bordes pintando fotograma a fotograma un determinado plano. Se incluyen partículas de viento para darle mayor realismo a la escena.

Etalonaje:

En esta escena se realiza una corrección básica de color con herramientas como saturación y contraste, para posteriormente tintar los medios tonos hacia un color azulado, dejando las altas luces más iluminadas que el resto pero bajas de saturación.

Al momento en que el profesor se levanta para ayudar a Harry a hacerle frente al dementor, se produce un efecto que se ayuda íntegramente del etalonaje para poder desarrollarse. Creamos una máscara de color con bordes difuminados que animamos en tamaño de pequeño a grande y mantenemos la corrección de color realizada subiendo las altas luces. Esta corrección de color se apoya en un efecto de onda que permite crear ondulaciones a la imagen.

4.3.6.4 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena diez (La primera clase con Hagrid)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La creación del caballo alado con cabeza de pájaro es el efecto especial más destacado de esta escena. Para desarrollar este efecto se realizó un prototipo a escala real del pájaro para algunas de las tomas. Este prototipo era controlado a través de medios electrónicos que hacían posible que el animal se moviera.

Por otro lado, se combinó la presencia del prototipo a escala 1:1 con el desarrollo de un modelo y animación, del mismo prototipo en un programa de animación como Maya ó Softimage. Para integrar a Harry sobre el animal volando, se realizó el rodaje de Harry sobre un fondo verde homogéneo, el cual fue sustraído y reemplazado por el modelo y animación realizada en 3D.

Para dar vida a Buckbeak fueron necesarios meses de imaginación, investigación y preparación exhaustiva, comenzando con el diseño del esqueleto de la criatura alada. “No me di cuenta de lo difícil que iba a ser crear a Buckbeak”, admite Cuarón. “Una vez que resolvimos la fisiología, la manera en que se moverían sus huesos, teníamos que captar su personalidad, que es una mezcla de majestuosa elegancia, especialmente cuando está volando, y de la criatura torpe y glotona en que se convierte cuando vuelve a tierra”.

El supervisor de efectos de criaturas Nick Dudman pasó casi un año desarrollando varios Hipogrifos “prácticos” para la producción, mientras que los supervisores de efectos visuales Roger Guyett y Tim Burke fueron los responsables de supervisar la creación de un Buckbeak generado por ordenador, que podía caminar y volar.

“Algunos de los efectos que Framestore CFC consiguió con el Hipogrifo no se han hecho nunca antes”, comenta Guyett, “especialmente con las complejidades de las plumas, que tienen que responder con cada movimiento como si fuesen parte de un ave real”.

Etalonaje:

Para el etalonaje se utilizó una corrección primaria de color, donde lo que se buscaba era alterar convenientemente el contraste, saturación y brillo para buscar una mayor nitidez en la escena. Esta corrección de color se suma a un pequeño desenfoque en tomas en las cuales Harry vuelva con el caballo alado con cabeza de pájaro.

4.3.6.5 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena once (Enfrentamientos a los miedos)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Unos de los primeros efectos especiales que encontramos en esta escena son los caballeros que montan sobre sus caballos dentro del comedor de Hogwarts. Este es un típico efecto de composición en dos capas. Los caballeros con sus caballos rodados sobre un fondo verde que posteriormente es recortado y reemplazado por la imagen real rodada realmente. A esta segunda capa se le ha reducido la opacidad y si es necesario se aplica algún tipo de fusión de capa para integrarla mejor con el resto del plano.

Se añade un desenfoque de movimiento en la escena para dar mayor sensación de movimiento. Este desenfoque se realiza sobre la capa de fondo. Y cuando comienza a desaparecer el caballero el desenfoque dejar de hacerse en la capa de fondo para hacerse sobre la segunda capa (la capa del caballero montado encima del caballo)

El segundo efecto es cuando las flores frescas se marchitan y se hielan al momento en que los dementores cruzan sobre ellas. Este efecto es producto de la aplicación de un “morphing”, para ello se rueda las flores frescas y las mismas flores pero heladas. Se aplica la herramienta de morphing generando una serie de polígonos de inicio –en la imagen fresca- y otra serie de polígonos –sobre la imagen helada que es la imagen de destino. El resultado es el pase de unas flores frescas a unas flores marchitas.

Recordemos que además de la transformación y deformación de la imagen (para adaptar una imagen a otra) se utiliza un encadenado que hace más suave la transición entre ambas tomas.

Finalmente en la clase de magia para afrontar los miedos de cada uno, cada uno de los miedos de los alumnos se presenta ante ellos. Para realizar la primera transformación en la que el profesor Snape cambia su atuendo al de una mujer, este cambio se realiza utilizando el mismo plano repetido dos veces, uno con el atuendo antiguo (capa 1) y otro con el atuendo nuevo (capa 2), y para hacer el cambio entre un atuendo y otro se utiliza una cortinilla –solamente sobre el canal de transparencia – para que aparente un cambio progresivo.

Para hacer el cambio entre un miedo y otro, se realiza una composición sobre la capa original haciendo que esta pierda opacidad y que poco a poco aparezca una segunda capa con anillos dibujados que no se muestra completamente opaca. Aparece una forma deforme y la imagen original comienza a desenfocarse de derecha a izquierda creando la sensación de giro. En ese instante van apareciendo junto a los giros determinados objetos creados en 3D e integrados en la escena hasta que aparece finalmente el miedo al cual se tiene que enfrentar los alumnos.

Etalonaje:

Se realiza una corrección de primarios utilizando herramientas básicas como saturación, brillo y contraste para dar mayor nitidez a la imagen y facilitar la integración de los elementos 3D en el a escena. Se introduce una ligera disminución de negros en las zonas oscuras para que los bordes de los elementos creados no sobresalgan a los objetos rodados en realidad.

4.3.6.6 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena trece (La señora gorda ha desaparecido)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

En esta escena, los principales efectos especiales son los que se han creado en base a la desaparición de la señora gorda de uno de los cuadros que se encuentran colgados en las paredes de la escalera de la escuela.

En esta escena para realizar los efectos especiales que se plantean, hay que hacer uso de la herramienta de composición “four corner” que permite colocar un plano rodado sobre otro solamente en la superficie definida previamente.

Para trabajar sobre esta herramienta lo que hay que hacer es amar diferentes capas y utilizar la herramienta tracker asociada a la herramienta “four corner”. En una de las capas también se trabaja con el canal de transparencia de la imagen, que permite hacer que pase por detrás de la secuencia la figura de una jirafa – por ejemplo.

La imagen que observamos en la película es el resultado de la composición de una serie de imágenes colocadas una encima de la otra, cuyas propiedades de posición y escalado han sido tocadas para hacer encajar sobre las superficies destinadas para cada uno de estos planos que han sido rodados de forma individual.

También se ha hecho uso de máscaras que abren orificios en la imagen original y que permiten que podamos ver otras imágenes debajo de estas. Los planos de las paredes sobre las cuales se ha compuesto el escenario de fondo, son de color sólido y uniforme a los que se le ha aplicado una máscara rectangular que permite que se observe otra imagen por detrás.

Etalonaje:

Se corrige el color de la imagen a través de una corrección base que luego es desaturada un poco para dar mayor sensación de palidez. Se mueven los potenciómetros de brillos y saturación según convenga.

Además, es importante mencionar que lo primero que se ha realizado en la imagen es una corrección del brillo y contraste de la imagen que ha dado como resultado una imagen mucho más nítida y resaltada en las zonas que se desea.

4.3.6.7 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena quince (Juego de Quidditch)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

El paraguas volando en plena tormenta se realiza a través de una composición con dos capas. El fondo es el cielo en plena tormenta y la capa de encima es la animación del paraguas hecha en un programa de ordenador y luego integrada sobre el fondo en cuestión.

La aparición de los rayos es un dibujo con la herramienta "painting" pintando cuadro a cuadro hasta llegar al efecto deseado. La lluvia constituye una capa aparte que es combinada con la capa del cielo a través de un método de fusión de capas.

Para que Harry y los demás comiencen a volar con sus escobas en plena tormenta se realizó el rodaje de los personajes protagonistas sobre un fondo azul que posteriormente fue recortado y el resultado de ese recorte fue integrado con el resto de la escena (cielo y tormenta). Ese mismo criterio de producción de efectos se llevó a cabo en la construcción del plano con los dementores, salvo que el rodaje de los personajes sobre fondo azul incluyó el rodaje sobre fondo azul de la reproducción a escala 1:1 del dementor.

Los dementores son seres fantasmales, capaces de leer las mentes, cuyo aspecto está inspirado en los "Nàzgûl", de *El Señor de los Anillos*. Cuarón quedó satisfecho con el diseño de los dementores.

Comenzó el proceso de diseño de los dementores, experimentando con movimiento a cámara lenta. Luego reprodujo el movimiento a cámara lenta al revés, como si los Dementores fueran por delante de un personaje al entrar en una habitación, en lugar de seguirlo.

Para conseguir el toque abstracto que Cuarón quería para los etéreos guardas de la prisión, los realizadores trabajaron con el norteamericano experto en muñecos Basil Twist en una serie

de experimentos con muñecos bajo el agua. “Rodamos esas pruebas a cámara lenta, lo cual quedó realmente hermoso, pero no era un método práctico para utilizar en la película”. Fueron esas pruebas las que proporcionaron la dirección creativa para los Dementores.

Después de una intensa colaboración con Burke, Guyett, el equipo de efectos visuales de ILM y la diseñadora de vestuario Jany Temime, que experimentó con diversos tejidos para ayudar a encontrar el mejor aspecto y los mejores movimientos para los dementores, Cuarón está orgulloso de su evocadora e inquietante personificación de los escalofriantes personajes de Rowling.

Etalonaje:

Ayuda en toda la escena a remarcar la tormenta incluyendo fotogramas completamente blancos entre cuadros, de tal manera que recrea aún mejor la situación de tormenta que se presenta. En general se produce una corrección primaria de color, bajando un poco la saturación de los azules, y nivelando los blancos de los tonos medios.

4.3.6.8 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena diecinueve (Harry se enfrenta al dementor)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Esta escena comienza con una toma en plano general del Castillo de Hogwarts y el sauce boxeador, retirando de sus ramas la nieve caída. Esta toma es posible a través de la animación en 3D, en programas como Maya o Softimage que permiten recrear ambientes reales e imprimirles un movimiento que no poseen en una situación real.

Para hacer que la caja se abra sola y aparezca el dementor, lo que se hizo fue realizar una animación en 3D de la caja e integrarla con la toma real de la caja en el lugar de rodaje. Una vez que la caja está abierta se utiliza la figura de un esqueleto con manto negro a escala 1:1 para animarla a través de medios mecánicos. De esta forma aparece Harry junto al dementor.

Una vez que Harry vence al dementor, el efecto producido se realiza con una herramienta como “ripple” o una partícula ondulante que crea la distorsión de la imagen que se observa en la toma.

Etalonaje:

El etalonaje, en la primera toma, sólo contrasta los brillos de las escenas generadas por el ordenador, brindando a la escena un ambiente mimético con la realidad. Para los siguientes planos de la misma escena, el etalonaje oscurece las zonas oscuras de la imagen aumentando

el brillo en las altas luces y tintando, un poco de amarillo los medios tonos para crear un ambiente concordante con la emisión de luz de las velas que se encuentran alrededor de la escena.

La corrección de color en el plano del dementor oscurece las zonas oscuras de la imagen mientras que los medios tonos, los tinto un poco de amarillo. Cuando Harry vence al dementor se refuerza el uso de la partícula con un etalonaje localizado en esa área. Se dibuja una máscara de color con borde difuminado y se anima siguiendo el movimiento de la partícula, se afianzan las altas luces subiendo un poco la ganancia en esas zonas.

4.3.6.9 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintitrés (Harry y Hermione se enfrentan al sauce boxeador)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La animación de la lucha del sauce boxeador con Harry e Hermione es el efecto especial más destacado de la escena. Toda la animación del sauce boxeador esta realizada a través de un programa de animación en 3D como Maya o Softimage, mientras que las acciones y reacciones de Harry y Hermione están rodadas sobre un fondo azul que posteriormente ha sido recortado para ser colocado sobre el modelado 3D. Se ha calculado exactamente los movimientos de los personajes para que la composición parezca lo más real posible.

También para esta escena se ha creado una reproducción a escala del sauce boxeador, que no contenía todas sus parte pero lo más importante era crear las enormes ramas que se movían y que tanto Harry como Hermione terminaban saltando y finalmente logrando evadir hasta que fueron introducidos en su interior.

En consecuencia, estamos ante una escena que tiene planos rodados sobre un escenario real y planos creados íntegramente por ordenador que han sido integrados para crear las tomas de acción que presenciamos.

Etalonaje:

Ayuda a crear una ambiente más real dentro de la composición generada por ordenador. Se desatura un tanto la imagen y se desenfoca la composición para permitir una mejor integración. La imagen se tinto un tanto de azul para simular mejor los bordes azules de los personajes rodados en Chroma y que posteriormente han sido colocados encima de la creación 3D.

La corrección de color comienza con un etalonaje primario donde se corrige el brillo y el contraste de las imágenes en su totalidad. Esta corrección afecta tanto a las zonas más

oscuras de la imagen como a los tonos medios y a las altas luces. El desenfoque que he mencionado va dirigido fundamentalmente a los tonos medios –que por otro lado son los predominantes en la escena. Mientras que la coloración azul tenue afecta a toda la imagen en su totalidad sin distinción de zonas.

Lo que si es verdad es que esta coloración se imprime en la imagen utilizando una herramienta que crea una saturación previa sobre el tinte haciendo que la imagen cobre otro tipo de tono, y el azul no sea destacado.

4.3.6.10 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veinticinco (La rata es Peter Pettigrew)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

La transformación de la rata de Ron en una persona es el efecto más llamativo de toda la escena. Para ello se utiliza una animación en 3D que sirve como punto intermedio entre la rata y la persona. Ambos planos interactúan gracias al uso de una programa de deformación llamado “morphing” que permite pasar de un personaje a otro tomando sus características a través de la deformación de la imagen y el encadenado que realiza la propia herramienta.

Para realizar este efecto no fue necesario utilizar ninguna rata como en el caso de la transformación de la profesora Minerva de gata a persona. A lo largo de toda esta escena no se utiliza ningún verdadero roedor que haga el papel de Scarbbers. Esto es así porque el equipo de creación de efectos especiales, después de estudiar durante mucho tiempo el comportamiento de los roedores, llegó a la conclusión de que sería casi imposible poder adiestrar a una verdadera rata para que realice los desplazamientos que Scarbbers hace a lo largo de toda la escena en a cual aparece.

Después de llegar a esta conclusión se procedió a crear un modelo articulado de forma mecánica de una rata. A este modelo no sólo se le colocó la textura necesaria para hacerlo más verosímil, sino que también se creó una serie de mandos electrónicos que permitían que la rata artificial hiciera los movimientos necesarios para la escena.

Así fue como se logró que Scarbbers saliera corriendo hacia un punto recto y que Sirius y el profesor Lupin logran convertirla en Peter Pettigrew de otro modo hubiera sido muy difícil crear este movimiento puesto que una rata normal se hubiera movido hacia otra dirección.

También es importante destacar que para el momento de transformación del animal al actor que hacía el papel de la rata tuvo que utilizar una prótesis especial para sus orejas que ayudaron enormemente al momento de transformación.

Etalonaje:

Se realiza una corrección de primarios donde se contrasta la escena para luego tintar los medios tonos hacia los azules y crear ese ambiente azulado característico de las noches de Hogwarts. Se utiliza una tenue iluminación en las altas luces.

4.3.6.11 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintiséis (La transformación de Remus en lobo)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Lo más destacado en efectos especiales de esta secuencia es la transformación del profesor Remus Lupin en lobo. Para ello se utilizaron unas prótesis que simulaban la primera parte de la transformación del profesor en hombre lobo, posteriormente la imagen real es reemplazada por las imágenes generadas en ordenador que terminan de realizar la transformación completa. Se reemplaza, así, la piel del actor por la piel del lobo al igual que se muestra el proceso de transformación utilizando un software como Elastic Reality que permite deformar la piel y pasar de un modelo a otro.

Igualmente difícil para los realizadores fue el reto de transformar al afable Profesor Lupin en un hombre lobo de un modo diferente e ingenioso. “Hay tantos hombres lobo en la historia del cine que nos preocupaba repetir algo que ya se hubiese visto antes”, dice Cuarón. “Así que, en lugar de decidimos por el tradicional hombre lobo peludo, nos decidimos por uno sin pelo”.

Al igual que Buckbeak, la creación lobuna es una combinación de efectos prácticos – realizados con el actor David Thewlis para mostrar los primeros estadios de la transformación de Lupin – y tomas de imágenes generadas por ordenador, que muestran al hombre lobo en movimiento.

Para asegurar que la colaboración entre los efectos prácticos y los generados por ordenador fuese lo más fluida posible, los dos equipos tuvieron que decidir cómo, y a qué velocidad, se debería mover el hombre lobo. “Nos preguntamos qué sucedería cuando el hombre lobo anduviese a cuatro patas y no sobre dos piernas”, recuerda Guyett. “Teníamos que comprender todos los detalles de su estructura y su tono muscular”.

Etalonaje:

Conserva la iluminación de una noche cerrada. Se realiza una corrección de primarios para realzar los contrastes de la escena, y luego tintar toda la imagen de azul para afianzar la sensación de nocturnidad cerrada. Se eleva un poco la ganancia y el brillo de la imagen de modo tal que los blancos cobren presencia.

También se produce a realizar una selección precisa de elementos en la escena, creando una máscara capaz de afectar exclusivamente a los objetos que se encuentran dentro de esa máscara sin tocar al resto. Aislado completamente la imagen.

4.3.6.12 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintiocho (Retorcer en el tiempo)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Para realizar el retroceso en el tiempo de Harry y Hermione se utilizó el rodaje de una toma seguida que luego se hizo reproducir hacia atrás, de tal manera que todos los personajes retrocedieran en sus acciones.

La acción real incluye múltiples capas de control de movimiento de cámara, coreografía con separaciones sobre pantallas azules que posteriormente serían sustraídas. También se aplicó efectos de luces, desenfoques y la técnica fotográfica “time-lapse⁵²”, para poder crear el efecto final.

La casa de posproducción “Cinesite” fue la encargada de unir todos los elementos con efectos 2D y luego con las tomas de la cámara sobre el reloj, creado en 3D sobre el mecanismo que devolvería al tiempo a Harry y a Hermione. Esto fue posible a través de una miniatura creada con la técnica “matte painting”.

Etalonaje:

Sirve para dar contraste a la imagen, corrigiendo las zonas oscuras, altas luces y medios tonos. No se busca tintar la imagen de algún color en especial como en otros casos simplemente, se busca nitidez. Para realizar esta corrección base de utiliza una herramienta básica llamada rueda de color con valores básico de tono, brillo y saturación.

⁵² Es una técnica fotográfica por la que cada fotograma es capturado a un ratio más bajo de reproducción estándar. Cuando se reproduce a velocidad normal, el tiempo se reproduce más rápido y con lapsos de tiempo.

4.3.6.13 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena treinta y uno (Ataque de los dementores)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Cuando Harry utiliza su magia para espantar a los dementores se produce un efecto especial con una partícula ondulante que anteriormente ha sido empleada en la toma en que Harry se enfrenta a los dementores.

Esta partícula en forma de ondas, distorsiona la imagen de forma tal que aparenta crea una fuerza externa que lucha contra el enemigo. La fuerza radica en la animación de las ondas y la coloración blanquecina y azulada de las mismas.

Una herramienta que ayuda a crear este efecto es un plug-ing llamado Ripple que crea formas ondulantes en la imagen generando el efecto deseado. Lo que se hace es animar la imagen solamente en la parte afectada y hacerla que vaya creciendo paulatinamente hasta que cobra el tamaño deseado. Se acelera la animación de las ondas y se las hace cada vez más corta para darle mayor velocidad y fuerza al efecto justamente en la parte en que Harry logra que los dementores huyan de su lado y de Sirius Black.

En general, esta última aventura de Potter tiene un tono visiblemente más sombrío que el de los títulos anteriores. Este se nota especialmente en el caso de los "dementores", los guardianes de Azkaban, siniestras criaturas que ante la fuga de Sirius Black toman el colegio Hogwarts. Se trata de seres fantasmales, capaces de leer las mentes, cuyo aspecto está inspirado en los "Nàzgûl", de *El Señor de los Anillos*. Cuarón quedó satisfecho con el diseño de los dementores.

Comenzó el proceso de diseño, de los dementores, experimentando con movimiento a cámara lenta. Luego reprodujo el movimiento a cámara lenta al revés, como si los Dementores fueran por delante de un personaje al entrar en una habitación, en lugar de seguirlo.

Para conseguir el toque abstracto que Cuarón quería para los etéreos guardas de la prisión, los realizadores trabajaron con el norteamericano experto en muñecos Basil Twist en una serie de experimentos con muñecos bajo el agua. "Basil vino a Londres y probamos varias formas de Dementores en un enorme tanque de agua para hacernos una idea de sus movimientos", explica Cuarón. "Rodamos esas pruebas a cámara lenta, lo cual quedó realmente hermoso, pero no era un método práctico para utilizar en la película".

“Fueron esas pruebas las que proporcionaron la dirección creativa para los Dementores”, añade Burke. “Alfonso quería hacer algo metafísico, no tangible, y las pruebas en el agua aportaron ese toque”.

Después de una intensa colaboración con Burke, Guyett, el equipo de efectos visuales de ILM y la diseñadora de vestuario Jany Temime, que experimentó con diversos tejidos para ayudar a encontrar el mejor aspecto y los mejores movimientos para los dementores, Cuarón está orgulloso de su evocadora e inquietante personificación de los escalofriantes personajes de Rowling.

Etalonaje:

En esta escena la corrección de color no sólo se realiza a nivel básico, sino que además contribuye a realzar el efecto creado. Para ello se dibuja una mascarilla de color con bordes difuminados que posteriormente es animada, y a la cual se le aumenta la ganancia en blancos para que cree el destello deseado.

4.3.6.14 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena treinta y tres (El profesor Lupin se despide)

Descripción técnica de efectos especiales y etalonaje de la escena:

Efectos especiales:

Los efectos especiales mostrados en esta escena son aquellos en los cuales los objetos cobran vidas y comienzan a organizarse solos. Para ello una persona se viste completamente de azul y comienza a abrir y sacar las cosas del profesor de sus respectivos lugares.

En posproducción se borra a la persona vestida de azul y sólo se quedan los objetos y la acción que este personaje realizaba. Lo siguiente es utilizar la herramienta “reverse motion”⁵³ para hacer que los objetos luzcan como si ellos mismos se mueven y se ubican en sus respectivos lugares.

Esta técnica de creación de efectos especiales ha sido utilizada desde los albores del cine. De hecho su creador y primer director en utilizarla, fue George Méliès. Cuyo personaje descubrió la técnica por casualidad mientras realizaba un rodaje.

Realizando un rodaje se dio cuenta que avanzando un cuadro y cambiando la posición de los objetos, estos comenzaban a moverse por si solos. También Segmundo de Chomón utilizó esta técnica en una de sus primeras películas con efectos especiales: “El tren eléctrico”. En este pequeño documental observamos como los objetos comienzan a cobrar vida, concretamente

⁵³ Reverse motion es una herramienta de posproducción que permite que voltear las acciones realizadas en un sentido durante un periodo de tiempo determinado.

en el momento en que las maletas de los huéspedes comienzan a caminar solas y suben el ascensor llegando a su habitación correspondiente.

Etalonaje:

El etalonaje en esta escena es una corrección de primarios para darle a la imagen un mayor contraste. Es importante destacar el etalonaje en esta escena, aunque este sea tan solo una corrección primaria de color.

Se tocan los brillos y el contraste en las altas luces y en los tonos medios creando una imagen mucho más contrastada y más nítida que en un origen. No se produce ningún desenfoque ni coloración especial en toda la imagen puesto que no es pertinente para el tipo de escena que se está desarrollando.

Recordemos que es una escena interior día en el despacho del profesor Remus Lupin cuando este procede a guardar sus cosas renunciando a su puesto como profesor de la escuela de Hogwarts.

4.4 ANÁLISIS DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE Y SU RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS, CON SU NARRATIVA, CON LA CREATIVIDAD Y CON LA ORIGINALIDAD DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS.

4.4.1 Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad en la película:

“El Señor De Los Anillos, La Comunidad Del Anillo” (2001)

4.4.1.1 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Prólogo: Un anillo para gobernarlos a todos...

4.4.1.1.1 Relación con la narrativa:

A lo largo de su locución vemos planos que ilustran cada una de las frases que la narradora va diciendo. Estos planos no contienen efectos especiales pero están impresos con un etalonaje especial, propio de la descripción efectuada. Se acentúan las altas luces cuando se hablan de personajes inocentes y puros para que el espectador los identifique como personajes buenos. A los personajes mineros se les ilumina los medios tonos y finalmente se termina realzando las luces en las zonas oscuras de la imagen y dejándolas totalmente a oscuras, cuando se habla de los señores que ambicionan el poder. En esta primera parte es el etalonaje quien imprime el carácter inicial de los personajes en el espectador.

Cuando empieza la narración sobre la forja de un último anillo que nadie esperaba, y se habla de la tierra de Mordor, lo primero que observamos es el primer plano concebido en 3D. Dados los adjetivos de maldad y muerte que caracterizan a esta tierra y a quien la gobierna, los colores utilizados para este plano son colores intensamente oscuros.

Se ha trabajado las zonas oscuras del plano de forma más acusada que el resto, de modo tal que se ha generado un ambiente lleno de terror y despotismo, adjetivos (que por otro lado) se quieren transmitir a través del guión.

Inmediatamente después, lo que vemos es a uno de los personajes protagonistas, Sauron. El etalonaje y composición que se aprecian en estos planos, ponen de manifiesto el marrón como principal indicador de color, dado que esta relacionado con el fuego. La idea era transmitir sensaciones de infierno y maldad extrema; por ello también vemos combinados tonos rojizos.

Los siguientes planos son las composiciones que apoyan a la narradora al momento en el cual se describe cómo cada una de las comunidades de la Tierra Media fueron sometidas por Sauron. Para realizar este trabajo se han creado una serie de composiciones de imagen que permiten recrear estas circunstancias. Nuevamente los colores rojizos y marrones en el

etalonaje cobran especial relevancia porque la intención es transmitir esa sensación de devastación y destrucción que se ha impreso en cada uno de estos pueblos.

Si esa es la tónica del color, la composición echa mano de imágenes de un mapa compuesto por planos de pueblos que están siendo devastados, donde el fuego es su protagonista. Esta composición –que formaría parte de un efecto gráfico- está hecha con la intención de crear en el espectador un sentimiento más cercano a la destrucción. Llama mucho más la atención el uso de esta composición que si solamente la narradora lo menciona. Esta forma gráfica de presentación impacta más en el espectador al momento que ve la película.

Los colores continúan siendo los mismos. Los tonos azules y pocos claros con abundancias de grises en los medios tonos intentan crear en el espectador un ambiente lúgubre y mortal para ayudar en la narración.

Hasta ahora hemos hablado sobre la relación entre los personajes, espacio y acción dentro del etalonaje. Lo siguiente es hablar de la relación de los efectos especiales con los personajes, espacio y acción respectivamente. En relación a los personajes, los protagonistas sufren las consecuencias físicas de la intervención del efecto.

Un ejemplo claro es la batalla que libran los hombres de la tierra media contra las tropas de Sauron, que mientras que están luchando los unos con los otros aparece Sauron (creado parte con efectos especiales) y destruye a los hombres hasta que uno de ellos logra enfrentarse a él y vencerle apoderándose del anillo. El efecto especial que en este caso es parte real y parte efecto –se hace referencia al propio anillo que vendrá a ser el medio por el cual los personajes comienzan a luchar los unos contra los otros. En consecuencia se produce una lucha clara entre los actores reales y Sauron, cuyo personaje está construido sobre bases reales pero también haciendo uso de los efectos especiales.

En relación a la acción, el efecto especial está presente a lo largo de toda la escena teniendo al anillo de poder como protagonista de la misma. También hay que mencionar otra característica de la acción relacionada con el hecho de que el mismo efecto especial es quien provoca el desarrollo de los acontecimientos. Cuando Sauron aparece en escena comienza a destruir a todos los combatientes que tiene en frente. Finalmente cuando es destruido por los hombres su destrucción se expandió por toda la tierra media en forma de una enorme onda que afectó paulatinamente a todos aquellos que estuvieron presentes en esa batalla.

En relación al espacio, se crearon a través de un programa de animación en 3D y con la ayuda de la integración en matte painting, unos paisajes sobre los cuales se desarrollaron las batallas... espacios imaginarios que sirvieron de escenario para la lucha entre los hombres y las tropas de Sauron. Un detalle importante al momento de hablar del espacio es que este

sufre las consecuencias de la batalla desencadenada entre hombres y el ejército de Sauron. Cuando los hombres vencen a Sauron, la onda expansiva de su destrucción se sufre a lo largo y ancho de la tierra media a través de una enorme onda que mueve la tierra entera.

Y para terminar con el análisis narrativo de esta escena, decir que el tiempo narrativo se conserva igual al planificado en el guión, produciéndose algunas elipsis producto del uso de distintas técnicas de montaje. Los efectos especiales y el etalonaje no intervienen en el tiempo cronológico mas sí apoyan la narración de la locutora en la creación de la composición de la tierra media que ilustran sus palabras.

4.4.1.1.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta primera escena lo que observamos es la parte introductoria de la película. A través de la figura de una narradora se nos va contando la historia de cómo se forjaron los diferentes anillos y a quienes fueron entregados, hasta que se forjó un último anillo de poder que estuvo en manos de Sauron hasta que en una batalla con los hombres, Isildur le cortara el dedo y le arrebatara el anillo.

Teniendo de base esta parte introductoria, comenzamos el análisis de las figuras retóricas encontradas en esta escena. Dentro de las figuras de dicción tenemos la enumeración en la cantidad de tropas de los hombres que luchan contra los soldados de Sauron. Esta enumeración de soldados es que se ha logrado gracias al uso del programa de efectos especiales “massive program”, que permite crear una inmensa cantidad de soldados basados en unas cuantas muestras.

La siguiente de las figuras retóricas que encontramos es el clímax. Presenciamos una gradación de acontecimientos que empiezan con la batalla entre los hombres y las tropas de Sauron. Una vez que comienza la batalla, aparece Sauron y arrasa con todos los soldados con una fuerza difícilmente controlable. Mientras que esto sucede, Sauron ataca al padre de Isildur dejándolo muerto. Isildur reacciona y lucha cuerpo a cuerpo con Sauron logrando cortarle el dedo donde tenía el anillo de poder. De esa forma, Sauron se destruye y los hombres ganan la batalla.

También encontramos el recurso de la anáfora al momento en que se repite el uso de la misma composición para la presentación de los tres grupos de poder, a quienes se les repartió los anillos.

La repetición se presenta cuando Sauron es destruido por Isildur y pierde el anillo. Posteriormente Isildur es muerto perdiendo el anillo nuevamente. El anillo de poder atrae a los enemigos y quienes lo poseen ponen en riesgo sus vidas, porque hay muchos quienes quieren poseerlo. En este caso, se repite la muerte y destrucción por poseer el anillo y otros desearlo.

La elipsis se plantea cuando se adelanta el tiempo de narración y vemos a Isildur montado a caballo, siendo atacado y muerto en el río. Desde que Isildur le gana la batalla a Sauron se observa por corte como va montado a caballo orgulloso de su triunfo, cuando es atacado por sus enemigos quienes le arrebatan el anillo.

El discurso transcurre en la batalla contra Sauron y cuando ésta termina se abandona el orden nominal de la escena y observamos otro espacio y tiempo diferente. De esta forma es como se presenta el recurso del hipérbaton en esta escena.

Asimismo, la reticencia está presente cuando observamos a Isildur muerto en el río, como consecuencia de una herida propiciada por un enemigo. Aquí, entendemos que ha sido muerto por la ambición de algún otro, de apoderarse del anillo.

Hasta aquí hemos analizado las figuras retóricas de dicción, en seguida analizamos las figuras retóricas de pensamiento, entre las que podemos encontrar la antítesis en la que observamos representadas las fuerzas de los hombres, quienes forman parte de la salvación para la Tierra Media y las fuerzas de Sauron quienes representan el dominio de la Tierra Media.

También la prosopografía se observa en esta escena al momento en que se describe el aspecto externo de Sauron. Lo vemos como un enorme hombre de lata con fuego en su interior que brota una vez que Isildur le corta el dedo y le despoja del anillo de poder.

La etopeya describe el carácter decisivo de Isildur, que ve a su padre muerto y se enfrenta con Sauron sin importarle las consecuencias. Simplemente quería vengar la muerte de su padre, por esa razón no le importa contra quien tenga que luchar porque ha perdido a un ser muy querido.

La topografía nos ilustra la explanada sobre la cual se ha realizado la batalla de la Tierra Media en esos momentos. Presenciamos una enorme explanada, árida y desértica, con algunas montañas alrededor y soldados dispuestos a morir con tal de salvar a la tierra del poder de Sauron.

La apóstrofe se nos presenta en el momento en que los hombres están luchando contra las fuerzas de Sauron, repentinamente aparece éste con una gran fuerza que destruye todo lo que encuentra a su alrededor.

El uso del recurso de la ostentación se demuestra al momento en que Isildur muestra como lleva el anillo en su cuello, como señal de haber vencido a Sauron y de haberse apoderado del anillo que por otro lado le influye el poder que necesita.

Y para finalizar, estudiamos los tropos encontrados en esta escena, entre los que debemos mencionar la metonimia que se hace presente en la muerte de Isildur puesto que esta se produce como consecuencia de haberse apoderado del anillo y no haberlo destruido.

El énfasis está presente en la fuerza con que Isildur lucha contra Sauron hasta que termina cortándole el dedo y arrebatándole el anillo, vengando, de esa manera, la muerte de su padre. Y para terminar con el análisis retórico de esta escena hablamos del recurso de la hipérbole.

El recurso retórico que se utiliza en esta escena es la hipérbole. Prueba de ello es la derrota de Sauron y sus enormes proporciones físicas. El efecto especial que ilustra la derrota de éste se encuentra en forma de hipérbole puesto que magnifica la consecuencia de esa derrota haciendo que una gran fuerza se expanda a lo largo de toda la explanada donde se encuentran todas las tropas luchando.

La función del efecto especial en este caso es producir esa exageración, gracias a la intensidad de los parámetros con los que se ha trabajado esta escena. Si no fuera así, el plano en mención no cobraría la fuerza que tiene y la figura retórica de la hipérbole no funcionaría.

El elemento que representa a la hipérbole en este caso es la enorme fuerza que hace que las tropas desplegadas a lo largo de la explanada caigan tumbadas por su fuerza y magnitud.

4.4.1.1.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta primera parte se describe cómo fueron forjados los anillos y a quién fueron repartidos. También se habla de todas las tierras que comenzaron a ser dominadas por Sauron; de hecho se realiza una descripción a modo de composición sobre ellas. Otro hecho que se relata es la batalla que libran los hombres contra Sauron que finalmente terminan ganando.

De lo mencionado anteriormente, la composición utilizada para la narración constituye una forma creativa de plantear la introducción de la película puesto que condensa en unas cuantas imágenes enormes páginas del libro en que se basa la película.

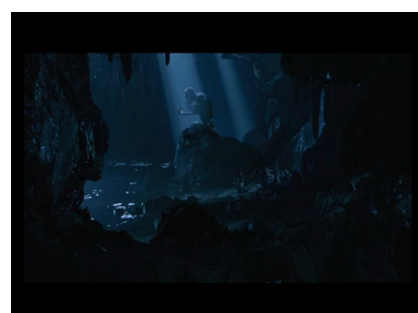
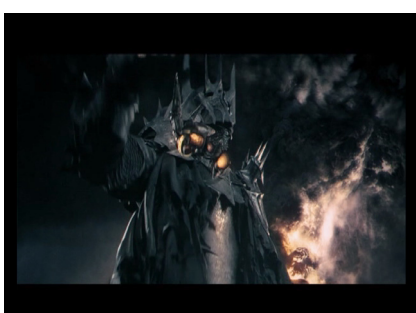
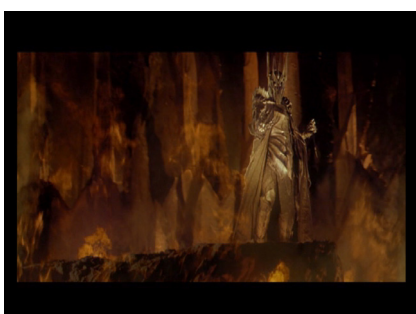
La forma en que esta escena logra resumir esos acontecimientos hace calificar a los elementos presentes en este plano de expresión como creativos, no sólo por el concepto en si mismo sino por su elaboración en la sala de posproducción.

También hay que añadir y destacar la creatividad al momento de realizar el etalonaje, puesto que utiliza muy sutilmente una mayor iluminación en la escena cuando se describen a los elfos, destaca los medios tonos al momento de describir a los señores enanos y casi oscurece completamente la imagen cuando menciona a los hombres que ansían el poder.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Titulo de la escena: Prólogo: Un anillo para gobernarlos a todos...

Director de la Película: Peter Jackson.



4.4.1.1.4 Originalidad de la escena:

Los hombres libran una batalla contra el ejército de Sauron. Comienza la lucha y de pronto aparece Sauron con el anillo y comienza a destruir a todo el ejército de hombres. Finalmente, Isildur al ver tal destrucción logra hacerle frente cortándole el dedo donde lleva el anillo. Esto hace que Sauron pierda toda su fuerza y sea destruido.

La originalidad de esta escena radica en la cantidad de técnicas utilizadas para la elaboración de esta escena. El detalle y cuidado que se ha tenido en la elaboración de los escenarios de acción (en ningún caso son reales) que son producto del uso artístico y profesional de la técnica del “matte painting” y además de la multiplicación de ejércitos partiendo de unos cuantos personajes, hace ver que la puesta en escena ha sido una verdadera organización y cuidado en que todas las piezas encajen perfectamente. De esta forma se ha resuelto una demanda de guión destacando los elementos significativos de la escena.

Por otro lado el etalonaje ha tenido la labor de ser original al momento de coordinar la integración de paisajes y personajes rodados en diferentes escenarios y además con técnicas distintas. Normalmente se ha impreso un contraste en los tonos oscuros que ha permitido crear un ambiente más de batalla y a su vez destacar a los personajes iluminando los tonos medios.

4.4.1.2 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: La historia de Isildur

4.4.1.2.1 Relación con la narrativa:

Recordemos que en esta escena Gollum revela el nombre de la persona que posee el anillo. Los señores oscuros salen de la tierra de Mordor en busca de Frodo, mientras que Gandalf viaja a Gondor en busca de una respuesta para el anillo que Bilbo dejó a Frodo.

En esta la escena la relación entre los efectos especiales y los personajes comienza siendo el personaje, en si mismo, una creación realizada a través de efectos especiales mecánicos. Los señores oscuros que van en busca de Frodo son, en parte, efectos especiales que interactúan con los actores reales.

En relación a la acción, los efectos especiales y el etalonaje se encuentran presentes a lo largo de toda la escena. Gandalf tiene muy claro que debe ir a Gondor a recavar información sobre el anillo que Bilbo le ha dejado a Frodo. De allí que se observe a Gandalf cabalgando hacia la ciudad de Gondor y luego entrando en ella hasta localizar la sala de los manuscritos y poder encontrar algún tipo de información sobre el anillo, que finalmente encuentra.

Por otro lado, el etalonaje apoya la iluminación que generan las velas en el plano en que Gandalf esta buscando información a cerca del anillo. Esta coloración naranja en las escenas donde Gandalf esta leyendo los manuscritos, describe la acción que se está efectuando en esos momentos, imprimiéndola de una coloración característica producto de la fuente de iluminación, que en este caso son unas velas.

Observamos cómo a través del etalonaje, las acciones son descritas y separadas, de tal manera que el espectador identifica fácilmente a que época pertenece una u otra. Para ilustrar este concepto, simplemente debemos seguir observando los planos de esta escena donde Gandalf se encuentra en Gondor leyendo los manuscritos. Si prestamos atención, veremos que todos los planos que describen el tiempo actual y la ubicación de Gandalf se encuentran de color naranja, mas los planos que hacen referencia a la historia de Isildur están impresos con una coloración celeste a lo largo de la imagen.

En relación al espacio, los efectos especiales realizados a través de la animación por ordenador del Castillo de Mordor ayudan al relato en la descripción del lugar donde habita el enemigo, que anhela el anillo que tiene Frodo. Esta creación a la cual se une la elaboración del “matte painting”, crea paisajes que constituyen un efecto especial en sí mismos, impresos con un etalonaje que ayuda a crear una atmósfera y entorno acorde con la narración del relato.

En relación al tiempo de la narración, indicar que se realiza un flashback a través de técnicas de montaje donde realmente no existe ninguna técnicas de efectos especiales, que haya contribuido a su elaboración, pero sí esta presente la intervención del etalonaje que hace posible diferenciar los espacios y tiempos planteados en esta escena.

Recordamos que para el espacio y tiempo cronológico utiliza una coloración naranja producto de la fuente de iluminación que utiliza Gandalf para poder leer los manuscritos y por otro lado imprime una coloración celeste, para describir los acontecimientos que sucedieron en el pasado.

4.4.1.2.2 Relación con los recursos retóricos:

Gandalf sospechando lo que puede significar el anillo que posee Frodo, se dirige a Tierras de Gondor en busca de información que le permita conocer cuál es la historia del anillo. Mientras llega a Gondor, unos espectros han llegado cerca de la comarca, en busca de Frodo. Gandalf entra en la biblioteca de Gondor y mientras lee los manuscritos de Isildur observamos escena de la batalla que libraron hombres y fuerzas de Sauron y que terminó con la derrota de este. Con esta información Gandalf regresa a la comarca en busca de Frodo para protegerle.

Estos son los antecedentes que observamos en esta escena. A continuación comenzaremos nuestro análisis retórico estudiando las figuras de dicción. Observamos el recurso de repetición

en las imágenes de Isildur venciendo a Sauron y apoderándose del anillo. Estas imágenes son las mismas que han sido utilizadas en la primera escena cuando se producía la batalla entre los hombres y las tropas de Sauron.

También encontramos presente el recurso retórico de la elipsis. Este se produce mientras Gandalf lee los manuscritos de Isildur sobre la batalla de la Tierra Media contra Sauron. Inmediatamente regresamos en el tiempo y volvemos a la batalla que libraron hombres y las fuerzas de Sauron y entramos justo en el momento en que Isildur vence a Sauron cortándole el dedo donde llevaba el anillo de poder. La elipsis también está presente en la cabalgata de Gandalf hacia Gondor, haciendo que ésta se libre en un breve lapso de tiempo que en realidad pudo haber durado semanas.

Y para terminar con las figuras de dicción, hablamos de la reticencia. Gandalf lee los manuscritos de Isildur y deduce que el anillo que posee Frodo puede ser el anillo de poder. Es así como se manifiesta la reticencia. No se expresa palabra alguna, pero por los hechos que se muestran y el gesto de Gandalf se deduce que la situación es ésta.

Dentro de las figuras de pensamiento podemos mencionar la antítesis cuando hablamos de los espectros que intentan localizar a Frodo para apoderarse el anillo y por otro lado, Gandalf quien intenta proteger a Frodo.

La topografía también es una figura retórica presente en esta escena. Se presenta en la descripción, realizada en 3D de la tierra de Mordor y los paisajes sobre los que Gandalf cabalga para llegar a Gondor.

La cronología se presenta cuando Gandalf, al leer los manuscritos de Isildur, hace una referencia a los hechos pasados sucedidos en la Tierra Media. Desde allí, y por unos instantes, somos trasladados a los acontecimientos sucedidos hace muchos años atrás.

La descripción nos facilita una información detallada de cómo Isildur venció a Sauron y se apoderó del anillo de poder. Esta descripción tiene como protagonista a Gandalf quien funciona como medio para presentar los detalles de esa información.

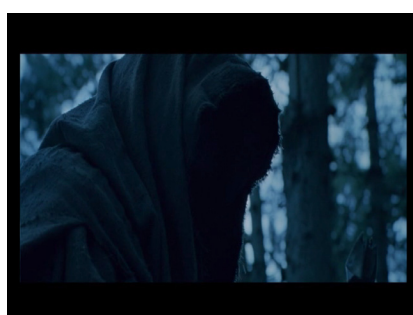
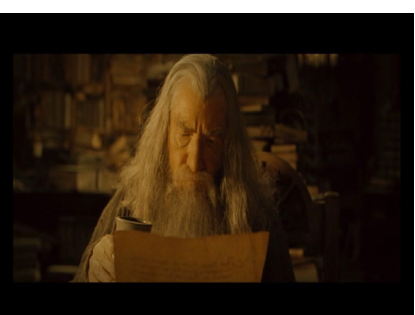
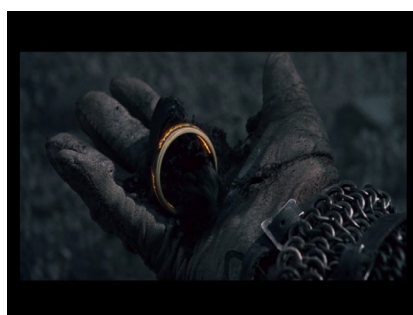
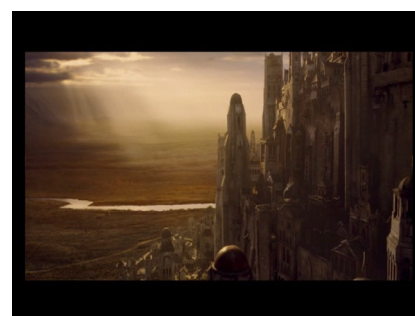
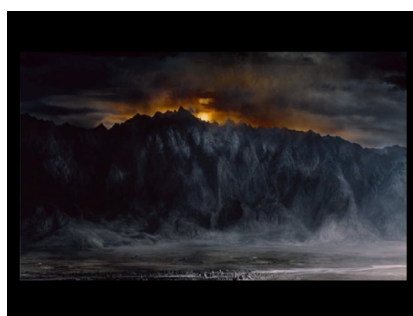
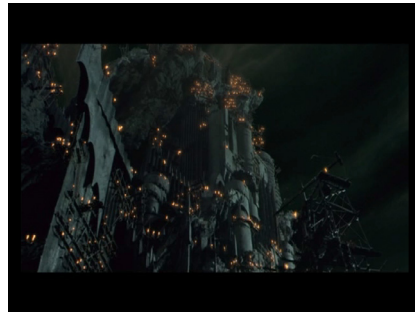
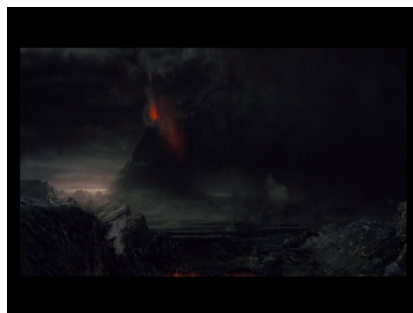
Al momento en que Gandalf relaciona los hechos sucedidos en la batalla que libró Isildur contra Sauron y el anillo que posee Frodo, se utiliza el recurso de la comparación para deducir que ese anillo es el mismo y que –en consecuencia- Frodo corre grave peligro.

De igual manera, cuando Gandalf lee los manuscritos de Isildur, hace referencia a la batalla que libró la Tierra Media contra Sauron, utilizando, de esta forma, el recurso retórico de la alusión puesto que hace referencia a un hecho acontecido en el pasado.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: La historia de Isildur

Director de la Película: Peter Jackson.



Y para terminar nuestro análisis retórico estudiamos los tropos encontrados en la escena. Entre los que destaca la metonimia. Esta está presente en la escena cuando Gandalf va a tierras de Gondor para averiguar que es lo que pasó con el anillo de poder.

La figura retórica se manifiesta, exactamente cuando Gandalf comienza a leer el relato de la historia del anillo. No termina de leerlo y emprende el regreso a la comarca. En este caso la metonimia se presenta porque mientras comienza a leer el relato, Gandalf empieza a imaginarse los acontecimientos, hasta que llega a la parte donde descubre como verificar si es o no el anillo de poder. Esta es la parte que, en el relato, se sustrae.

Y por otro lado, hablamos del recurso retórico de la hipérbole cuando observamos en esta escena el efecto especial generado en 3D, que describe la monumentalidad del Castillo de Mordor. Una enorme construcción sobre la cual viven innumerables hombres.

4.4.1.2.3 Relación con la creatividad:

Gandalf se dirige a la tierra de Gondor en busca de una respuesta para el anillo que posee Bilbo. Una vez allí entra en la biblioteca y comienza a leer los diarios de Isildur. En esos momentos se recuerda con imágenes como se produjo esa batalla y que fue lo que sucedió posteriormente. Mientras tanto los señores oscuros buscan a Frodo en la comarca.

La creatividad del efecto especial, en esta escena, se observa en la descripción de la ciudad de Mordor que imaginaba el director. La magnitud del fuego y la monumentalidad del lugar son parámetros tomados en cuenta al momento de elaborar el efecto. Estos constituyen una aportación creativa debido a su minucioso detalle y grandiosidad creando en el espectador la idea de un lugar tenebroso y oscuro.

De la misma manera destaca la forma como está creado todo el paisaje que rodea a Gandalf en su camino hacia Gondor. En consecuencia, lo que nos llama mucho la atención en relación a la creatividad es la grandiosidad y detalle que se ha utilizado al momento de emplear técnicas como el matte painting con las que se han podido conseguir ese estilo de paisajes.

4.4.1.2.4 Originalidad de la escena:

Gandalf se encuentra en la biblioteca de Gondor buscando información a cerca del anillo. Encuentra los manuscritos de Isildur e inmediatamente comienza a leerlos. Después de conocer este relato y haberlo visto varias veces, podemos afirmar que la originalidad de esta escena radica en la forma cómo se ha realizado el planteamiento del color.

El etalonaje ha tenido un importante papel en la elaboración y originalidad de esta escena dotando de una coloración específica a cada uno de los escenarios que se presentan. Esta escena describe un flashback al momento en que Gandalf lee y por tanto recuerda los

acontecimientos que llevó a cabo Isildur. Por tanto, el etalonaje que se realizó tomó de base esa idea y aprovechando la iluminación que emitían las velas imprimió una coloración naranja a los planos actuales cuando Gandalf leía el manuscrito mientras que a los planos pasados los tinto de una coloración azul para identificarlos como acontecimientos que tuvieron lugar tiempo atrás.

4.4.1.3 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Saruman El Blanco

4.4.1.3.1 Relación con la narrativa:

Gandalf va en busca de Saruman para pedirle consejo a cerca de qué hacer con el anillo. Al momento en que conversa con él se da cuenta que Saruman, ya no es más un aliado sino un enemigo. Gandalf intenta huir pero Saruman le golpea con su magia.

Esta escena tiene especial relación con los personajes porque tanto los efectos especiales como el etalonaje de la misma, se interrelacionan de diversas formas con ellos. Los personajes son quienes provocan la aparición del efecto especial en el momento en que Saruman utiliza su vara para golpear a Gandalf, levantándolo y dejándolo caer. Gandalf hace lo propio. De esta manera, los dos personajes protagonistas de la escena pelean entre ellos pero no se tocan. El medio que se utiliza para esta pelea y como consecuencia, la aparición del efecto especial, es la vara mágica que posee cada uno y que provoca los golpes al enemigo. Otra característica que se debe añadir es que ambos personajes, más Gandalf que Saruman, sufren las consecuencias físicas de los golpes que se propinan el uno hacia el otro.

En consecuencia, los planos en los que se observa la pelea entre Gandalf y Saruman muestran la rabia del uno ante la traición del otro y esto, gracias a la ejecución del efecto especial realizado que muestra la fuerza en que uno lanza al otro, a través de un desenfoque de movimiento que crea una estela con la herramienta de "Phases", obteniendo más cantidad de desenfoque, dando la sensación de fuerza y rapidez.

En relación al etalonaje, Gandalf adquiere una coloración azulada acorde al ambiente creado en el castillo de Saruman. Esta tonalidad que caracteriza al personaje y que además es una característica del espacio, también se hace extensiva a Saruman pero con menos intensidad, puesto que se le observa un poco más iluminado que a Gandalf.

Los efectos especiales se comportan en relación a la acción apareciendo como consecuencia de las acciones de los protagonistas. El ejemplo claro en esta escena, son los planos correspondientes a Saruman levantando su vara mágica y haciendo que Gandalf se eleve a una distancia considerable del cielo dentro del Castillo. Al momento que Saruman eleva a

Gandalf, casi inmediatamente, realiza otra acción con la vara (la baja) y hace que Gandalf caiga precipitosamente al suelo. Otros ejemplos, son en el mismo plano con los mismos personajes, Saruman moviendo su vara y provocando que Gandalf de vueltas en el suelo.

Con relación al espacio, tanto los efectos especiales como el etalonaje juegan un papel importante en este aspecto. Se observan dos tipos de espacio a lo largo de la escena. Un espacio que describe el paisaje exterior del Castillo de Saruman, mientras Gandalf llega a hablar con el mago blanco. En este espacio se combinan escenarios reales con “matte painting” y además con escenarios virtuales, produciendo un paisaje mimético en la realidad con rasgos imaginarios. Además, añadir que el etalonaje ayuda a crear este espacio mimético colocando tonos pasteles en las zonas más agraciadas y oscureciendo las que no, para separar mejor los ambientes del bien y del mal.

El segundo espacio es el salón del Castillo donde se produce la lucha entre Gandalf y Saruman. Este escenario es una construcción ficticia que se crea en base a la composición de diferentes escenarios procedentes del 3D y en los que el etalonaje ayuda considerablemente, imprimiendo una coloración azulada que permite identificar a estos planos como escenarios de lucha y peligro.

Para terminar el análisis en relación a la narrativa, observamos que tanto los efectos especiales como el etalonaje no intervienen en la alteración o distorsión del tiempo narrativo, siendo éste (en consecuencia) el mismo tiempo del relato planteado de acuerdo a las características cronológicas de la obra cinematográfica.

4.4.1.3.2 Relación con los recursos retóricos:

Antes de analizar las figuras retóricas que podemos encontrar en esta escena, recordemos que en esta escena Gandalf va en busca de su amigo Saruman para pedirle consejos de cómo tratar el anillo que tiene Frodo. Hablando con este, Gandalf se da cuenta que Saruman, ya no es más su aliado sino que se ha convertido en su enemigo. Gandalf intenta salir de la fortaleza pero Saruman le impide el paso golpeándole con los efectos que produce su vara; Gandalf responde a esos golpes y caídas de la misma manera.

Comenzamos el análisis de las figuras retóricas con el estudio de los recursos de dicción encontrados en esta escena. La repetición se manifiesta en las repetidas veces en que Saruman golpea a Gandalf haciendo que se arrastre en el suelo por medio de la fuerza de su vara.

La anáfora se muestra al momento en que Gandalf es lanzado contra las paredes de la gran habitación. Este acto se repite varias veces a lo largo del principio de esta escena, y genera el efecto especial más característico.

La reticencia se observa al momento en que Gandalf habla con Saruman. Este intenta convencerle que hay que rendirse frente a Sauron. Entonces, Gandalf comprende que Saruman ya no está de su lado.

De las figuras de pensamiento que podemos encontrar en esta escena, comenzamos el análisis con el recurso de la antítesis, que se muestra a lo largo de toda la escena. Es contradictoria la actitud de Saruman que siendo el maestro de Gandalf se ponga a favor del enemigo y, muy por el contrario de ayudarlo, le condene y lo castigue con sufrimientos físicos.

También está presente el recurso de la paradoja en el mago blanco que anteriormente era el maestro de Gandalf y ahora está en su contra. Saruman representaba para Gandalf una guía para continuar el camino y poder seguir ejerciendo sus labores de mago, por ese motivo Gandalf busca a Saruman pero al ver que eso ya no es así, ninguna acción merece la pena.

La etopeya describe el carácter traicionero de Saruman quien en lugar de brindarle un apoyo a Gandalf le golpea y le encierra. En los planos en que vemos a Saruman golpear a Gandalf, somos testigos del cambio de este personaje y que ahora ya no es un ser de confianza sino que se ha vuelto el enemigo de la Tierra Media.

La topografía describe el paisaje exterior de la fortaleza de Isengard donde vive Saruman, el mago blanco. Se observan enormes jardines a la entrada que proporcionan un recibimiento agradable sin levantar sospechas de lo que verdaderamente hay en su interior.

La apóstrofe se presenta cuando Gandalf se da cuenta que Saruman no está de su lado y se quiere retirar pero este le cierra las puertas y comienza a atacarle. Gandalf al ver que Saruman ya no es un aliado, sabe que tiene que irse de ese lugar porque lo siguiente es la cautividad por parte de Saruman y es justamente eso es lo que hace.

Y para terminar estudiamos los tropos encontrados en esta escena empezando con la metonimia. Este recurso retórico se presenta cuando Gandalf desea salir de la fortaleza de Isengard pero Saruman le detiene como consecuencia del diálogo que tuvieron anteriormente.

El énfasis se encuentra en cada uno de los golpes que tanto Gandalf como Saruman proporcionan el uno al otro y que terminan hiriendo a ambos y provocando una lucha frente a frente entre ambos, hasta que Saruman despoja a Gandalf de su vara y lo deja indefenso.

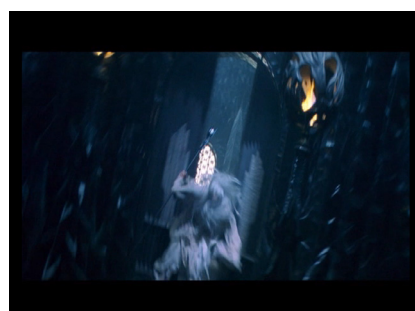
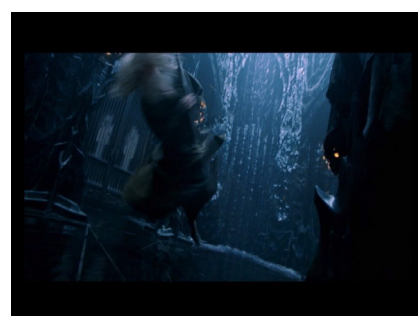
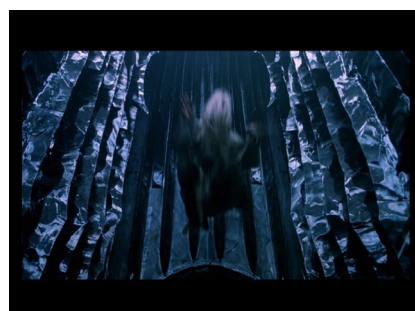
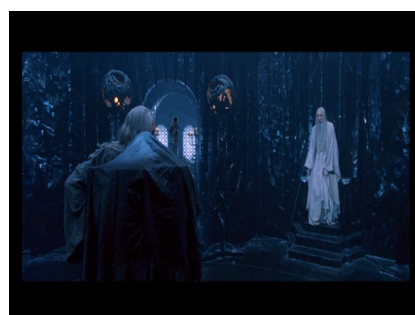
4.4.1.3.3 Relación con la creatividad:

La creatividad se muestra en la forma en que se ha planteado revelar las intenciones de Saruman, a quien (en un principio) Gandalf busca para pedir consejo.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Saruman El Blanco

Director de la Película: Peter Jackson.



La fuerza con la que está planteado el efecto especial cuando ambos comienzan a pelear y se lanzan uno a otro; magnifica la agresividad con la cual se golpean, momentos después de que Gandalf comprende que Saruman no es más un maestro que esté de parte de ellos.

El ambiente que imprime el etalonaje indica una forma de creatividad puesto que le otorga a la escena una iluminación que vuelve la acción mucho más peligrosa y tenebrosa. La creatividad en el etalonaje destaca, por oscurecer aquellas zonas menos iluminadas y dotar a los tonos medios de una coloración azul que impone cierta frialdad a la escena.

Luego destaca zonas más iluminadas haciendo una selección precisa de color para no dejar la escena completamente oscura. Otra cualidad creativa en la escena es la precisión con que se han trabajado los cables de sujeción de los actores como se ha procedido a su eliminación, como lo cuentan los mismos creadores.

4.4.1.3.4 Originalidad de la escena:

La originalidad radica en la forma en que el efecto especial se ha generado y en la fuerza empleada en las herramientas utilizadas para la generación del efecto, porque gracias a ellas se plantea una pelea que impacta mucho más que si no tuviera el efecto especial.

Las técnicas mecánicas de generación de efectos se plantean cuando con el uso de fuertes cables de sujeción, que son los que permiten que tanto Gandalf como Saruman puedan ser lanzados y se mantengan sujetos en todo momento. También es cierto que se combina estas técnicas con el rodaje sobre pantalla verde o azul de los personajes protagonistas, para destacar ciertas escenas de acción que posteriormente han sido integradas sobre un fondo virtual.

A todo esto también hay que añadir la presencia de ciertas animaciones virtuales sobre todo en tomas en las cuales ha sido peligroso y difícil contar con la participación e integración de los personajes reales. Esto se resuelve generando un prototipo de ellos en un programa de animación y posteriormente colocarlo en esos planos con un pequeño desenfoque de movimiento que permite disimular los defectos que pueda generar esa integración.

4.4.1.4 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Un cuchillo en la oscuridad

4.4.1.4.1 Relación con la narrativa:

En esta escena Frodo y los demás Hobbits junto con Aragon caminan huyendo de la comarca. Llegan a unas antiguas ruinas y deciden pasar la noche allí. Los Hobbits encienden una fogata que les hace visibles a los señores oscuros quienes suben a lo alto de las ruinas y comienzan a

luchar contra ellos. Frodo se enfrenta a los señores oscuros poniéndose el anillo que lo hace invisible. Siendo no visible ve a los señores oscuros en formas de tétricas almas blancas. Uno de los señores oscuros intenta quitarle el anillo pero al no dárselo a Frodo, le empuña la espada hiriéndole de gravedad.

Comenzando el análisis narrativo de esta escena, vamos a estudiar la relación de los efectos especiales y su etalonaje con los personajes que aparecen a lo largo de toda esta secuencia de planos.

En consecuencia podemos decir que en cierta forma son los personajes quienes provocan la aparición del efecto especial –encarnado en los personajes oscuros. Esta afirmación es cierta si pensamos que, si los Hobbits no hubieran encendido la fogata, los señores oscuros no los hubieran localizado y por ende no les hubieran atacado. Es más esa negligencia por parte de estos personajes hace que Frodo reciba directamente el ataque de los señores oscuros, sufriendo una consecuencia física producto del ataque de uno de ellos, quien le hiere con un espada en el brazo. Es en este caso, es donde el personaje protagonista sufre una agresión física por parte del personaje creado a través de efectos visuales.

Por otro lado, los señores oscuros son efectos especiales que actúan en la escena como personajes. En este caso representan las fuerzas del mal que buscan a Frodo para quitarle el anillo. Son efectos que utilizan diferentes técnicas para su elaboración. Están creados sobre una base de efectos mecánicos que luego utiliza efectos virtuales para recrear, por ejemplo, las partes en las que ellos se vuelven tétricas almas blancas mientras que Frodo se encuentra no visible en la escena.

Siguiendo con los personajes, durante esta escena se utiliza un objeto real, como el anillo, para provocar la presencia de un efecto especial, que en esta caso es la aparición y desaparición de Frodo. Frodo Bolsón cada vez que se pone el anillo al dedo desaparece inmediatamente y cada vez que se lo quita vuelve aparecer en la escena. De esa manera tiene una lucha frontal contra los señores oscuros que representan (en esta escena) personajes generados a través de efectos especiales.

En cuanto al etalonaje, simplemente explicar que gracias a su intervención se refuerza la caracterización de los señores oscuros, ya que les otorga una mayor luminosidad en la escena mientras Frodo tiene puesto el anillo.

En relación a la acción, los efectos especiales y el etalonaje aparecen como consecuencia de la acción realizada por los hobbits. Al momento en que los hobbits encendieron la fogata hicieron posible que los señores oscuros les localizaran y fueran en su búsqueda.

Hasta ahora hemos hablado tanto de los personajes como de la acción, lo siguiente es hablar del espacio. El escenario, en que se desarrollan la toma, es un espacio imaginario. De hecho, el rodaje se realizó en estudios y todo lo que vemos fueron objetos de decorado que se han hecho más reales gracias a la corrección de color que se realizó que permitió crear el ambiente de peligro y tenebrosidad impreso en esta escena.

Finalmente, este análisis narrativo culmina con el tiempo del relato. En esta escena el tiempo fílmico se respeta, siendo utilizado el mismo tiempo narrativo de la película sin que la presencia de los efectos especiales y/o etalonaje lo alteren.

4.4.1.4.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que Frodo se despierta al ver la fogata que los demás Hobbits están haciendo. La apaga, pero ya es muy tarde porque los espectros ya les han localizado y vienen a por ellos. En consecuencia, los Hobbits se encuentran con los espectros y tratan de hacerles frente pero no pueden; derriban a sus compañeros y dejan sólo a Frodo quien se pone el anillo y desaparece pero es visto por uno de los espectros quien le clava su cuchillo en el hombro. En esos momentos llega Aragón y termina con los espectros.

Teniendo en cuenta este breve repaso de los hechos sucedidos en esta escena, comenzamos el análisis de las figuras retóricas de dicción entre las que encontramos la enumeración en la cantidad de espectros que aparecen frente a Frodo y los hobbits.

Por otro lado, el recurso de la reticencia aparece cuando Frodo duerme tranquilamente y se percata que los demás están haciendo una fogata. En esos momentos se deduce que no están solos porque la luz de la fogata ha permitido que los espectros localicen la posición en que se encuentran.

Dentro de las figuras retóricas de pensamiento observamos la antítesis. Esta se presenta con los espectros que vienen a buscar a Frodo para quitarle el anillo. Mientras que, por otro lado, los hobbits intentan defender a Frodo.

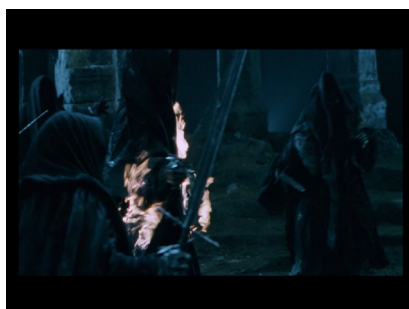
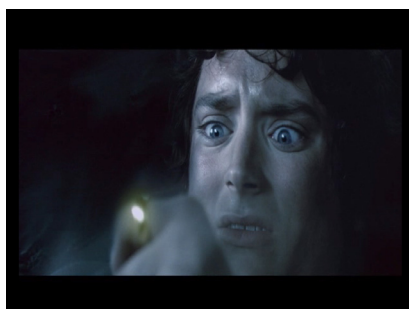
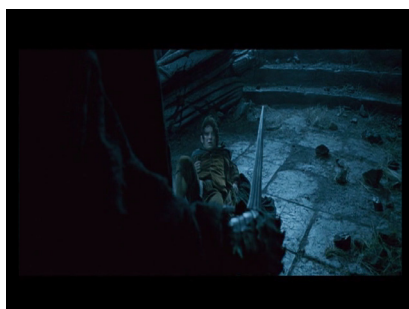
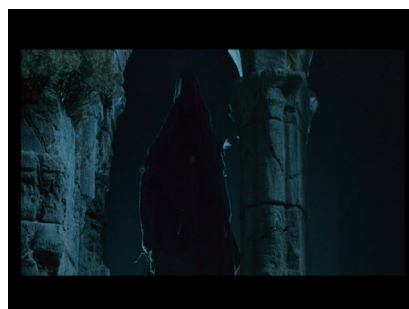
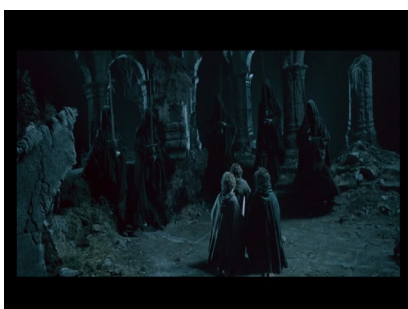
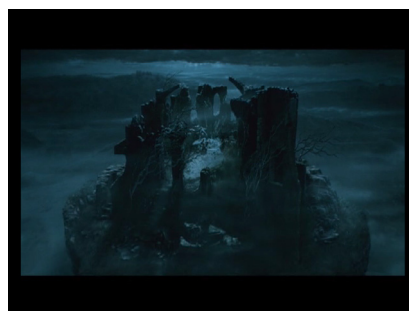
La etopeya describe el carácter valiente de los Hobbits, quienes se enfrentan a los espectros sin importarles que estos sean más grandes y fuertes. Frodo y los demás Hobbits se encuentran solos al momento en que los espectros aparecen en el lugar donde ellos están. Su idea principal es la defensa de Frodo puesto que es la persona que lleva la responsabilidad de cargar con el anillo y por tanto es más vulnerable.

El apóstrofe se manifiesta cuando Frodo se despierta ordenando a los demás que apaguen la fogata. En esos momentos los espectros han localizado el lugar donde se encuentran los Hobbits y suben a buscarles.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Un cuchillo en la oscuridad

Director de la Película: Peter Jackson.



Y para terminar con el análisis, estudiaremos los tropos encontrados en la escena. Comenzamos con la metonimia justamente con la presencia de los espectros, quienes localizan a los Hobbits como consecuencia de la fogata que estos encendieron.

El énfasis se manifiesta en la forma en que Frodo ordena y apaga la fogata creada por sus compañeros. Esa fuerza que Frodo imprime en ese momento es producto del conocimiento real de la consecuencia potencial que esa fogata significa y que el espectador ve posteriormente.

Y para finalizar, se produce el uso del recurso retórico de la ironía cuando los hobbits hacen la fogata. Ellos se sienten a salvo haciendo la fogata pero lo que no saben es que corren mucho más peligro con ella.

4.4.1.4.3 Relación con la creatividad:

Frodo esta con Pippin, Merry y Sam en lo alto de un monte mientras que Aragon va a inspeccionar la zona. Mientras Frodo duerme los demás encienden una fogata que hace detectar su presencia por parte de los señores oscuros quienes van en su búsqueda. Finalmente le encuentran y uno de ellos hiere de gravedad a Frodo.

Este es un pequeño resumen de todo lo que se ha ido analizando a lo largo de esta escena. Lo más creativo a destacar en estos planos es la creación del efecto especial que permite que los señores de lo oscuro recobren la luz y aparezcan como almas resplandecientes. Asombra la intensa luminosidad que les proporciona la manipulación de color, puesto que esa luminosidad deja, además entrever, su origen oscuro, porque a pesar de esa luz siguen siendo seres monstruosos.

También es importante mencionar la integración de los planos de acción mientras Frodo se encuentra transparente. Esta integración permite ver a los señores oscuros dentro de un turbulento viento que, si bien es cierto, dificulta su visión, pero por otro lado, les proporciona una característica de mayor maldad.

4.4.1.4.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de esta escena se observa al momento en que vemos el guión de la escena y la demanda que tiene éste para estos planos. Se necesita que Frodo vea a los señores de lo oscuro en una atmósfera vacía y donde la maldad este presente. Por esta razón la elaboración y puesta en escena de estos efectos son originales, porque tanto la realización de los efectos como el etalonaje han colaborado para cumplir este objetivo.

Es original la composición creada al respecto para lograr esos planos. Si observamos con detenimiento, en el momento en que Frodo se hace invisible, se quita todo fondo natural o

mimético con la realidad y se deja solamente un fondo de color neutro que, para mayor impacto, se elige al negro como color predominante.

En consecuencia, estamos frente a una escena que, contando con elementos provenientes de distintos lugares, se ha construido en base a una simple armonía de disposición de planos y que además se le ha aplicado un efecto especial de viento para dar una sensación menos natural a su conjunto y finalmente lograr el efecto deseado requerido por el guión.

4.4.1.5 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Las cavernas de Isengard

4.4.1.5.1 Relación con la narrativa:

En esta escena observamos los planos de las cavernas de Isengard donde habitan orcos al mando de Saruman quienes se preparan para la guerra. Se observan unos planos desde lo alto de las cavernas hasta el interior y como los personajes que trabajan allí se preparan para la gran batalla. También presenciamos el nacimiento de un gran luchador que nace de una membrana de barro y cuya fuerza es tan palpable que tan solo cogiendo del cuello a uno de los orcos con una sola mano, le mata. En este caso el efecto especial generado por ordenador es el único capaz de mostrar al público la magnitud del poder y fuerza que tiene el enemigo de Frodo. La maldad es palpable a través de la coloración naranja que tiene toda la escena que hacer sentir al espectador que está en frente de una organización creada para destruir a quien sea.

Fundamentalmente lo que observamos en esta escena -en relación a los personajes- no es la presencia de un efecto especial que les afecte directamente o les haga daño físicamente. Lo que observamos es una caracterización de actores a través de maquillaje e indumentaria creada especialmente para la película. Por tanto, los personajes (en esta escena) no reciben ninguna carga efectista que les atañe directamente.

La acción sigue la misma tónica que los personajes, no aparece ningún efecto especial en la escena que caracterice la acción ni que influya en ella. El desarrollo de los acontecimientos son secuencias sin la presencia de efectos especiales. Los movimientos de los actores siguen los modos de actuación convencional.

Mientras que cuando hablamos de espacio si que observamos la presencia no sólo de efectos especiales sino también de etalonaje. Una de las primeras afirmaciones que se debe hacer es que el espacio sobre el cual se describe la caverna de Isengard, es un escenario virtual imaginario creado a través de técnicas de animación 3D, con programas como Maya que

permiten modelar un escenario de esas características y darle el movimiento de cámara que lleva impreso.

El etalonaje por su parte contribuye a la creación de ese espacio imaginario tintando la escena, proporcionalmente, de tonos naranjas y marrones para que se observe con más claridad el fuego y la maldad que se están construyendo en esas cavernas. Observamos que el etalonaje se realiza utilizando los colores marrones en las zonas más oscuras y los colores naranjas sobre las zonas de fuego más iluminadas.

En relación al tiempo, observamos que el tiempo del relato es el mismo sin sufrir ninguna alteración por parte de los efectos especiales o por el etalonaje. Los acontecimientos se desarrollan según el tiempo cronológico del relato cinematográfico.

4.4.1.5.2 Relación con los recursos retóricos:

Para empezar con el análisis retórico de esta escena, previamente, recordemos cuales son los acontecimientos sucedidos en esta escena. A lo largo de estos planos somos testigos de toda la infraestructura que Saruman ha construido para hacer frente a los hombres y poder vencerles. Vemos como en cada una de las partes de las cavernas de Isengard, se encuentran hombres trabajando en oscuras cavidades, siendo el fuego uno de los principales protagonistas. También, somos testigos del nacimiento de su luchador más poderoso –Uruk-hai- quien ni bien naciendo, muestra toda su fuerza matando, por asfixia, al orco que le estaba ayudando a nacer.

Teniendo como base estos hechos comenzamos el análisis de las principales figuras retóricas que encontramos en esta escena. Empezamos con los recursos de dicción entre los que encontramos la enumeración en la gran cantidad de orcos trabajando en las galerías del interior de las cavernas de Isengard.

La anáfora aparece en esta imagen cuando observamos las mismas labores de trabajo de los orcos al momento que se realiza el movimiento de cámara. Se repite la actividad constante y el movimiento de estos personajes yendo y viniendo con armas y fuego a su alrededor.

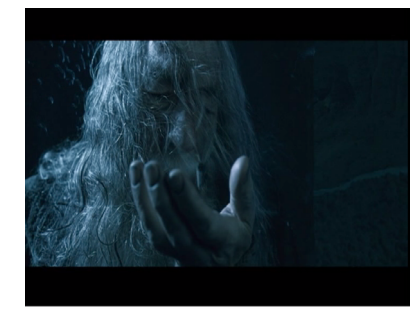
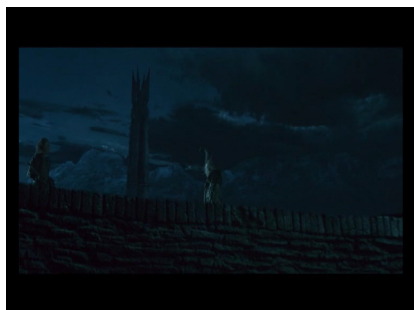
Dentro de las figuras de pensamiento que encontramos en esta escena podemos mencionar a la etopeya al hablar del carácter del luchador que ha creado Saruman. Este demuestra su carácter malvado cuando uno de los orcos le ayuda a nacer y le coge del cuello produciendo la estrangulación del orco.

También esta presente el recurso retórico de la descripción cuando se realizan los planos generales de las cavernas de Isengard y se nos muestra el exterior e interior de este recinto, a través de enormes planos generales y movimientos de cámara adecuados al entorno.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Las cavernas de Isengard

Director de la Película: Peter Jackson.



La apóstrofe se presenta al momento en que un orco intenta ayudar a nacer al luchador y cuando está casi fuera, éste le ahorca, matándole. Se rompe el hilo del discurso porque no se espera que la persona que le ayuda a vivir, termine muriendo en sus manos.

Y para terminar estudiaremos los tropos encontrados en esta escena comenzando con la metonimia. Esta se presenta en el momento en que el orco muere asfixiado como consecuencia del apretón en el cuello que le produce el luchador.

También está presente la ironía al momento en que vemos los planos en que Uruk-hai mata a la persona que le ayuda a nacer. Es irónico que la persona que ayuda a nacer a otra finalmente sea muerta a manos de ésta.

Se produce una alegoría en la figura Uruk-hai que es el luchador que renace de la tierra de las cavernas de Isengard. La forma en que este monstruo de las cavernas renace, muestra el mismo poder y fuerza que contiene.

La misma creación de las cavernas en un programa de animación en tres dimensiones representa una alegoría a la fuerza que tiene el enemigo y como se prepara para el futuro encuentro con Frodo y sus acompañantes.

4.4.1.5.3 Relación con la creatividad:

En esta escena vemos las cavernas de Isengard en las profundidades de este lugar. Aquí nos muestran como se trabaja para armar al ejército de Saruman al momento de declarar la guerra a toda la tierra media. En uno de los planos observamos el nacimiento de una criatura creado para destruir hasta el más fuerte de los guerreros. Muestra de ello es la fuerza con la que agarra a uno de los que quiere ayudarlo a salir, a quien finalmente termina matando.

La creatividad de la escena va en relación con lo que se quiere mostrar. Aunque se aprecian perspectivas imposibles, la elaboración del efecto es perfectamente creíble y encaja con lo que se está queriendo contar.

Se hace hincapié en el trabajo que realizan estos seres y en la preparación que tienen para hacer frente a sus oponentes. La forma como se han planteado esas características mencionadas se plantea perfectamente a través de la creación de esas cavernas. A todo esto se le suma la labor de etalonaje que crea una atmósfera muy pegada a las naranjas para resaltar el fuego que emana de este lugar.

4.4.1.5.4 Originalidad de la escena:

Lo original de esta escena es el trabajo hecho en 3D, de la construcción de las cavernas. Su diseño y animación es muy atractivo para el espectador y los colores naranjas, rojos y amarillos hacen entrever el infierno que significa.

La realización de esta puesta en escena ha supuesto un enorme trabajo desde la creación de una arquitectura de esas características sobre un entorno virtual. Posteriormente, esta creación ha sido apoyada por técnicas de matte painting quien la integraron mucho mejor sobre el paisaje donde actualmente la vemos.

Después de hacer su estructura y su integración con el entorno se realizó una corrección de color que hacía más real la presencia de esta arquitectura sobre el entorno. Se oscureció la escena para darle mayor sensación de peligro y maldad. Con todos estos elementos tenemos puestas las bases de lo que sería las cavernas de Isengard, posteriormente se anima la cámara del modelo 3D para crear la perspectiva y los tiros que observamos en pantalla.

Este proceso es original puesto que atribuye a un objeto virtual características de un objeto real como es la cámara, cuya representación (en el plano de la expresión) es creada a través del programa de 3D. Finalmente, a todo esto, hay que sumar la presencia de un escenario real recreado para la escena, donde los planos reales se integran una vez que la cámara virtual ha terminado su desplazamiento.

4.4.1.6 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Huyendo hacia el vado

4.4.1.6.1 Relación con la narrativa:

Frodo se encuentra mal herido debido a que uno de los señores oscuros le clavo su espada en el hombro. Entretanto llega una mujer elfa quien se lleva a Frodo para salvarle y que sea curado por su padre. Cabalgando hacia Rivendell (donde está el padre de la mujer elfa) se encuentran con los señores oscuros, quienes intentan atraparles y apoderarse del anillo. La mujer elfa comienza a cabalgar con más fuerza hasta que llega a la orilla del río. Los señores oscuros intentan cruzar el río pero la mujer elfa provoca que las aguas se conviertan en caballos causando que los señores oscuros sean devorados por ellas.

Durante toda esta escena, tanto los efectos especiales como el etalonaje, se relacionan con los personajes en diferentes aspectos. Uno de estos aspectos es el hecho que los personajes provoquen la aparición del efecto especial. Esta característica se observa en dos partes de la escena. La primera de ellas, cuando la mujer elfa aparece ante Frodo una enorme luz la ilumina e ilumina toda la escena. En este caso el etalonaje está presente provocando mayor

iluminación en las altas luces para saturar las zonas más iluminadas de la imagen y proporcionar una iluminación blanca a lo largo de todo el plano.

Por otro lado la misma mujer elfa es la que provoca la aparición del efecto especial cuando desea y conjura para que las aguas tomen forma de caballos y sumerjan a los señores oscuros dentro de sus aguas. También observamos que los efectos especiales planteados en esta escena, sobre todo al final de la misma, sirven al personaje como medio para continuar con la acción.

Recordemos que los señores oscuros se encuentran en la orilla contraria adonde esta la mujer elfa y Frodo. En ese momento la acción se detiene (no estamos hablando de un congelado) en razón que ninguno de los dos bandos va a buscar al otro. De pronto aparece el efecto especial –es decir, las aguas comienzan a moverse y se convierten en caballos que entierran a los señores oscuros- de tal manera que la acción continua porque uno de los bandos en disputa es derrotado a causa de la aparición del efecto especial.

En relación a la acción se observan dos vertientes. La primera de ellas encuentra que los efectos especiales son los que provocan la acción. Esto se observa fácilmente al momento en que las aguas se mueven y adquieren la forma de caballos que finalmente terminan absorbiendo a los señores oscuros dentro del río.

La segunda vertiente presenta al efecto especial como consecuencia de una acción. Cuando la mujer elfa conjura para que las aguas se levanten y le ayuden a luchar contra los señores oscuros. En consecuencia, la acción del personaje de la mujer elfa de invocar la presencia de las aguas provoca, que éstas aparezcan y pueda hacer frente a los señores oscuros.

Otro aspecto importante dentro del análisis narrativo es el espacio. Aquí observamos como el efecto especial forma parte del espacio. El ejemplo claro de esta circunstancia es cuando las aguas se mueven y se transforman en caballos. Al espacio natural del río se le despoja de su calma característica para crear a través de sus aguas formas animales que luchan contra el enemigo. Es así como observamos que el efecto especial de la transformación de las aguas se integra dentro de un espacio real como es la orilla de un río rodeada de árboles. En definitiva, podemos afirmar que el espacio sufre las consecuencias de la aparición del efecto especial puesto que este provoca su transformación.

Como dos últimas características del espacio, mencionar que se crea un espacio mimético con la realidad –en la escena en que aparece la mujer elfa ante Frodo- puesto que nos encontramos frente a un escenario creado en base a un rodaje sobre una localización real pero a la que posteriormente se le ha ido añadiendo elementos externos que han hecho de ella un espacio entre imaginario y real. A todo esto añadir que el etalonaje crea su propio espacio

durante los mismos planos dotando a la mujer elfa de una coloración intensamente blanca y que poco a poco comienza a desaparecer cuando esta camina más hacia Frodo.

En relación al tiempo narrativo, ni los efectos especiales ni el etalonaje intervienen en la distorsión del tiempo del relato planteado para esta película.

4.4.1.6.2 Relación con los recursos retóricos:

Antes de comenzar con el análisis retórico de esta escena, recordemos los hechos que suceden durante esta puesta en escena, y que serán susceptibles de ser analizados a través de las figuras retóricas.

Frodo se encuentra herido de gravedad por la estocada que le propinó uno de los espectros. Arwen aparece en escena y le propone a Aragon llevarse a Frodo donde su padre porque éste es la única persona que puede curarle. Finalmente, así se hace. Arwen monta sobre su caballo a Frodo y ella le sujeta por detrás y mientras están cabalgando unos espectros les persiguen. Arwen intenta esquivarles pero es muy difícil. Finalmente llegan a un río –que Arwen y Frodo cruzan- mientras los espectros se quedan al otro lado de la orilla. Cuando los espectros están listos para cruzar Arwen invoca a las fuerzas de la naturaleza, comenzando las aguas del río a moverse con mayor fuerza y a convertirse en enormes caballos blancos que ahogan a los espectros, dejando libre a Arwen y Frodo.

Con estos antecedentes, comenzamos el análisis de las figuras retóricas de esta escena. De las primeras figuras encontradas observamos las figuras de dicción, y entre ellas, empezaremos el análisis con el recurso de la enumeración. Este se presenta en la cantidad de espectros que persiguen a Arwen y Frodo camino hacia la tierra de los elfos.

Uno de los recursos más importantes que encontramos en esta escena es el clímax. Se produce una gradación de acontecimientos que comienza con la salida de Arwen y Frodo del bosque para intentar salvar la vida de este último. Mientras están cabalgando los espectros les persiguen hasta que Arwen llega al río y le cruza. Los espectros no se atreven a cruzar y amenazan a Arwen con destruirla si no les entrega a Frodo. Arwen se niega y comienza a invocar a las fuerzas de la naturaleza para que las aguas se conviertan en caballos, y atrapen a los espectros, dejando libres a Arwen y Frodo para que sigan su camino.

Hasta aquí hemos hablado de las figuras de dicción que hemos encontrado en la escena. En seguida vamos hablar de las figuras de pensamiento que encontramos en esta escena. Comenzamos nuestro análisis con la antítesis siendo los espectros quienes intentan capturar a Frodo para convertirlo en uno de ellos y Arwen quien intenta llevar a Frodo donde su padre para que este le sane.

La figura retórica más característica de esta escena es la “Prosopopeya”, al momento en que Arwen hace que las aguas se conviertan en caballos blancos capaces de destruir a los espectros que van en busca de Frodo.

El carácter valiente de Arwen quien con decisión monta a caballo y se lleva a Frodo donde su padre, nos muestra el recurso de la etopeya, en tanto en cuanto ella se muestra capaz de poder llevar a cabo tan difícil tarea sabiendo que los espectros están al pendiente de los pasos de Frodo para llevárselo.

La topografía nos permite una descripción de los lugares sobre los que Arwen cabalga huyendo de los espectros. Se observan enormes explanadas de campos con árboles por todos lados, que Arwen tiene a bien esquivar para liberarse de la presencia de los espectros. También se observa la orilla del río sobre la cual se produce el efecto de levantamiento de aguas. Esta orilla está muy cerca de la plantación de árboles que esquivaba Arwen para huir de los espectros.

Arwen cruza el río y los espectros esperan a que sea ella quien les entregue al chico, cuando van a cruzar las aguas se convierten en caballos blancos. La apóstrofe en esta escena es clara en el momento que hemos descrito anteriormente.

Se produce una ruptura del hilo conductor del discurso porque lo que se espera es que los espectros sigan persiguiendo a Arwen, pero al convertirse las aguas en caballos, esa secuencialidad normal se rompe y es sustituida por las imágenes de las aguas convirtiéndose en caballos.

Arwen cabalga por las laderas intentando esquivar a los espectros para lo cual hace un recorrido más largo bordeando las zonas. En este recorrido de más que hace para huir de los espectros se utiliza el recurso retórico de la perífrasis porque podía cabalgar recto hacia su destino pero prefiere bordear para intentar huir de ellos.

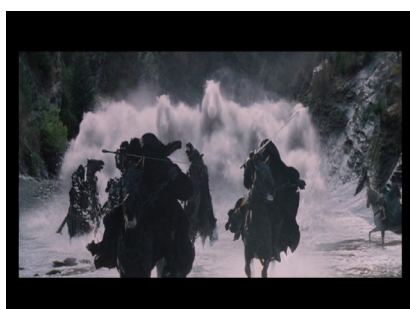
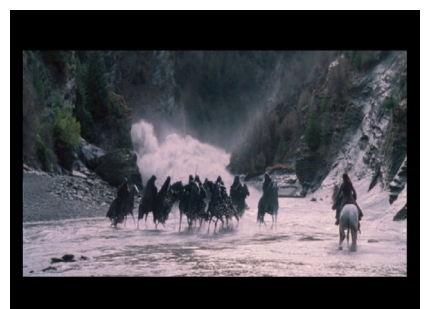
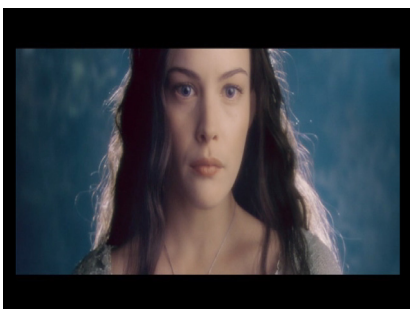
A continuación vamos a analizar los tropos encontrados en esta escena. La metonimia se presenta en el momento en que Arwen conjura las aguas para que estas le ayuden frente a los espectros y como consecuencia de esto, las aguas se levantan como caballos blancos.

Y para finalizar nos encontramos con el recurso retórico del énfasis que se muestra en la fuerza con que las aguas se levantan y comienzan a atrapar a los espectros dentro de ellas. El conjuro de Arwen da resultados y las aguas se comienzan a levantar lentamente hasta que cobran fuerza y ahogan a los espectros en su interior.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Huyendo hacia el vado

Director de la Película: Peter Jackson.



4.4.1.6.3 Relación con la creatividad:

En esta escena los señores de lo oscuro persiguen a la mujer elfa que cabalga junto con Frodo hacia Rivendell. Cuando llegan a la orilla de un río, la mujer elfa logra cruzarlo, pero los señores de lo oscuro se quedan en la orilla. La intentan persuadir que les de al chico, pero al no lograrlo deciden cruzar el río. En esos momentos las aguas se levantan en forma de caballos blancos que cubren por completo a los señores de lo oscuro.

Los planos más creativos de esta escena corresponden, sin lugar a dudas a la creación de los caballos blancos que toman la textura del agua. Este dote de creatividad impreso en estas tomas, no son más creativos que la propia integración que un efecto de estas características necesita. Se ha compuesto en un solo plano elementos pertenecientes a distintas procedencias: un escenario real sobre el que se ha rodado la escena, el agua que toma la forma de caballos y finalmente la mujer elfa cuyo rodaje fue sobre una pantalla azul que posteriormente fue recortada.

A esa composición se suma el etalonaje de los elementos, es decir, se ha despojado de la iluminación natural de los objetos para que todos tengan un mismo tono de luz y de esta forma, crear una tonalidad más común que no les permita revelar su característica externa. Para ello, una vez compuesto el plano y bajadas las saturaciones correspondientes se les imprime al conjunto un cambio de brillo y contraste que les afecta a todo en conjunto.

4.4.1.6.4 Originalidad de la escena:

Por otro lado, la originalidad de la escena está en el modelado de las aguas para que se conviertan en caballos blancos y la coloración impresa a toda la escena para hacer que los elementos parezcan que pertenecen a ese entorno.

Al hablar del modelado y animación de las aguas, tenemos que hacer referencia obligada a la empresa española que diseñó y creó este efecto. Next Limit es una empresa de desarrollo de software para recreación de elementos líquidos. Permite (a través de sus creaciones) animar elementos líquidos con unos pesos determinados para que posteriormente sean aplicados en diferentes entornos.

En consecuencia, lo más original de estos planos lo encontramos en la elaboración de las interpolaciones necesarias para que la animación de esta agua tenga el suficiente peso, velocidad y ritmo como para convertirse en caballos sin que parezcan elementos externos sólidos que intentan simular ese movimiento.

Posteriormente y como ya hemos mencionado, también es importante reconocer el trabajo del etalonaje en estas tomas puesto que al tener elementos dispares de distintas fuentes resulta

más complejo una buena integración, pero la bajada de saturación por un lado y la iluminación en conjunto por otro, logran dar ese aspecto deseado.

4.4.1.7 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Rivendell

4.4.1.7.1 Relación con la narrativa:

En esta escena recordemos que Frodo le pregunta a Gandalf el porqué no apareció como habían convenido. Gandalf recuerda lo vivido y aparecen escenas de él en lo alto del castillo de Saruman siendo golpeado y llevado al abismo como consecuencia de la acción que Saruman ejercía sobre su vara de poder. Finalmente, Gandalf aprovecha el paso de un ave alrededor y logra huir de su cautividad.

En esta escena los personajes interactúan con los efectos especiales provocando su aparición en escena. El efecto especial ilustra el castigo que impone Saruman a Gandalf durante su lucha. Este concepto lo captamos en los momentos en que Saruman golpea a Gandalf al borde del precipicio dando la idea que lo va dejar caer. Por tanto, el personaje sufre las consecuencias físicas de la aparición del efecto especial.

Pero también, el efecto especial es el medio que utiliza el personaje para continuar con la acción. Cuando el ave sobre vuela lo alto del castillo Gandalf salta al vacío para caer sobre ella y liberarse de la cautividad que le impone Saruman. Es por eso que decimos que el efecto especial ha servido a nuestro protagonista de esta escena, como medio para continuar una acción futura y no quedarse cautivo en lo alto del castillo.

De lo dicho anteriormente, podemos deducir las relaciones de los efectos especiales y el etalonaje con las acciones desarrolladas en esta escena. Obtenemos como conclusión que los efectos especiales aparecen en escena como consecuencia de una acción previa –recordemos que cada vez que Saruman mueve su vara de poder esta ejerce sobre Gandalf una fuerza que controla sus movimientos golpeándole contra el suelo o colocándole al borde del abismo.

Y otra conclusión en relación a la acción es que la aparición del efecto especial provoca la acción. Esto se ilustra en los planos en los que Gandalf salta al abismo y se monta sobre el ave para huir de su cautividad.

En relación al espacio, observamos que en la primera parte de la escena Gandalf se encuentra dentro de un espacio real cuidando de Frodo, mientras que al recordar lo vivido en el castillo de Saruman, ese paisaje real se transforma en un escenario totalmente imaginario creado a través

de la composición de diferentes imágenes, teniendo como base el modelo de la escena en 3D y su posterior integración de fondos a través de técnicas de matte painting.

A todo lo dicho hay que agregar la coloración azul que se imprime al escenario y que lo identifica no sólo en el espacio donde se desarrolla la acción sino que también ejerce un papel de codificador al momento en que se habla de tiempo narrativo.

En esta escena el tiempo de narración continúa las directrices del tiempo del relato planteado para esta película; es así cómo los efectos especiales no lo alteran. Pero sucede que dentro de esta escena se plantea un regreso al pasado momentáneo donde uno de los personajes recuerda lo vivido.

Como he dicho los efectos no intervienen en la alteración del tiempo de esta escena pero el etalonaje sí. En la escena se pasa de un plano de tiempo real a un plano del pasado simplemente a través de técnicas de montaje, pero lo que verdaderamente identifica a ese plano del pasado es su coloración azul que se imprime a lo largo de toda la escena. Cuando el espectador asocia ese azul al azul que vio en su momento cuando Saruman luchaba contra Gandalf automáticamente sabe que no se encuentra en el presente. Más aún, el etalonaje refuerza esa distinción imprimiendo una coloración naranja intensa a los planos del presente creando más contraste entre la toma presente y pasadas.

4.4.1.7.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que Frodo se encuentra en Rivendell y Gandalf está junto con él. Frodo le pregunta a Gandalf porque este no estuvo en el lugar según lo acordado y Gandalf comienza a recordar lo vivido en la fortaleza de Saruman. Se observan imágenes de Saruman golpeando a Gandalf como consecuencia de los movimientos de su vara, y éste sin poder responderle, hasta que ve pasar a un ave volando. Gandalf aprovecha la oportunidad y salta al abismo, cayendo sobre el lomo de esta enorme ave y escapando de los dominios de Saruman.

Comenzamos el análisis retórico de la imagen, estudiando las figuras de dicción que podemos encontrar en esta escena. El clímax es de los primeros recursos que encontramos en esta escena. Somos testigos de una gradación de acontecimientos que suponen la presencia dosificada de una serie de acontecimientos que comienzan con la imagen de Gandalf recordando los golpes que Saruman le propiciaba una y otra vez sin poder defenderse. Hasta que (en un momento de descuido de Saruman) Gandalf logra saltar al abismo y caer sobre un ave que pasa.

La repetición aparece en esta escena en las veces que Saruman golpea a Gandalf con el poder de su vara y hace que éste se coloque rígido en el abismo de la fortaleza, como señal que va dejarle caer, pero que finalmente lo hace.

El asidenton es un recurso poco usual que aparece en esta escena mientras Saruman se encuentra en lo alto de la fortaleza junto con Gandalf. Aquí se observa como Gandalf, sin dar señal ninguna, salta al abismo y se le ve volando encima de un ave.

Asimismo, la elipsis se presenta en la escena cuando Gandalf vuelve a su tiempo real después de haber recordado lo que vivió cuando estaba en cautividad en la fortaleza de Saruman. Y finalmente, el hipérbaton que lo observamos cuando Frodo le pregunta a Gandalf porque no estuvo en el lugar según lo acordado y se observa a Gandalf recordando lo pasado.

Dentro de las figuras retóricas de pensamiento vamos a analizar algunas que podemos observar en esta escena. La antítesis es el recurso retórico que se presenta en la figura de Saruman, quien representa la maldad y Gandalf que quiere luchar a favor de los hombres.

El ave que le ayuda a Gandalf a salir de la cautividad dentro de la fortaleza de Saruman, es un modelo creado en un programa de animación en 3D que ha sido integrado con la toma de Gandalf. Aquí se ha utilizado el recurso de la prosopopeya dando vida a un ser completamente inerte como esta ave creada íntegramente por ordenador.

La etopeya es un recurso retórico que nos muestra el carácter determinativo de Gandalf quien soporta pacientemente los golpes de Saruman y aprovecha la primera oportunidad para salir. Gandalf recibe los golpes de Saruman que le hieren y aunque aparente cansancio, está muy pendiente de aprovechar la primera oportunidad que se le presente para poder escapar.

La apóstrofe es un recurso que aparece en esta escena mientras Saruman golpea a Gandalf y éste, de pronto aprovecha un descuido y huye montado sobre un ave. Se rompe el hilo conductor del discurso porque no se espera que Gandalf salte inesperadamente al vacío.

Dentro de los tropos encontrados en esta escena contamos con la presencia de la metonimia. Esta se presenta en la escena como consecuencia de un descuido de Saruman que Gandalf aprovecha para saltar y montarse encima del ave.

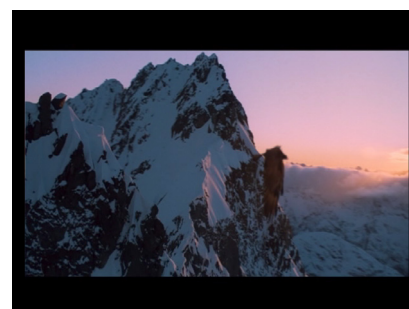
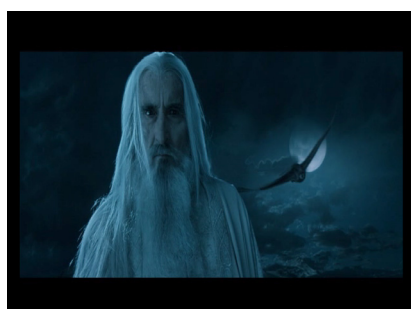
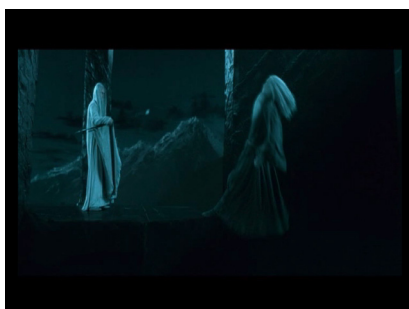
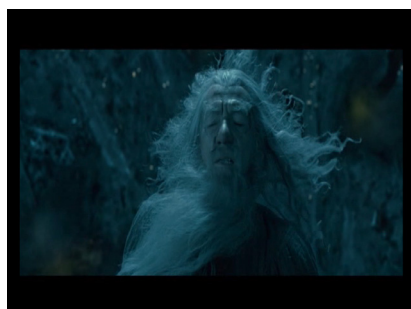
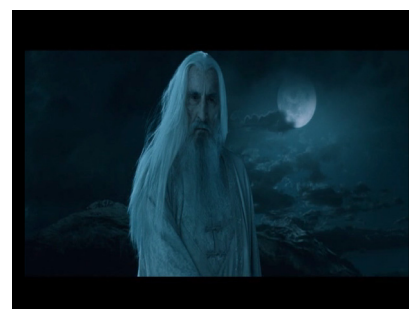
La hipérbole, también esta presente en esta escena al momento en que se describe el lugar de lucha entre ambos magos. Además, aparece también, al momento en que Gandalf salta al vacío y vuela encima de la gran ave. Se observa la monumentalidad del entorno.

Por otro lado, las exageradas dimensiones del ave sobre la cual se monta Gandalf describen perfectamente la presencia del recurso de la hipérbole en esta escena, puesto que se la puede comparar con el entorno y resulta un animal enorme si se le relaciona con el entorno.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Rivendell

Director de la Película: Peter Jackson.



4.4.1.7.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que Frodo encuentra a Gandalf en Rivendell y le pregunta porqué no fue a la cita según lo acordado. Gandalf se queda meditabundo y comienza a recordar. En ese momento vemos imágenes de Gandalf peleando con Saruman quien le golpea con la fuerza de su vara mágica e inclusive lo arrastra al borde del precipicio con la intención de dejarle caer. En un momento de descuido de Saruman, Gandalf salta del edificio sobre un ave que vuela cerca y de esa forma logra huir.

La creatividad del efecto especial radica en la forma en que se presenta la lucha entre ambos magos. Si observamos detenidamente ambos se encuentran en lo alto del Castillo. Saruman golpea continuamente a Gandalf y lo pone casi siempre al borde del precipicio para que caiga.

Esta forma creativa en que se elabora la acción de esta escena es enriquecida con el etalonaje que se hace sobre cada uno de los actores. Al momento del rodaje ellos llevan una iluminación que es manipulada en la sala de etalonaje bajando un poco la saturación impresa para que luego, en la combinación de imágenes, no destaquen sobre los demás elementos que les rodea.

4.4.1.7.4 Originalidad de la escena:

El espectador observa como en un momento de descuido de Saruman, Gandalf aprovecha para saltar al vacío y cae encima de un ave que vuela alrededor del Castillo. Este acto hace pensar en un principio que Gandalf salta al vacío, pero posteriormente se resuelve, satisfactoriamente, al ver a Gandalf encima del ave.

La elaboración, diseño y movimiento de esta ave podemos considerarla como la originalidad de la escena, teniendo en cuenta que la creación de un animal de esas características -dentro de un programa de animación de 3D- significa no sólo el modelado previo del cuerpo del animal y su correspondiente texturización, sino también la ejecución de una serie de keyframes distribuidos a lo largo del tiempo que necesita para volar y desaparecer de escena.

De igual modo, estos keyframes han tenido que ser elaborados siguiendo unos parámetros de interpolación determinados para que sus movimientos parezcan lo reales que aparentan ser. Este trabajo se completa con el etalonaje de la escena, que imprime una coloración azul en todo momento para resaltar la figura de los diferentes efectos especiales y de la composición que conviven en la escena.

4.4.1.8 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El pasaje de Caradhras

4.4.1.8.1 Relación con la narrativa:

Frodo y los demás amigos que le acompañan a Mordor para destruir el anillo deciden ir hacia ese lugar a travessando el pasaje de Caradhras. Mientras tanto Saruman invoca a las fuerzas de la naturaleza para provocar derrumbes de tierra y hielo que les impida el paso. De esta forma Saruman logra que ellos cambien de ruta y se dirijan por un camino más peligroso.

Comenzamos el análisis narrativo estudiando la relación entre los personajes y los efectos especiales y etalonaje de esta escena. Una de las principales características que encontramos es el personaje que provoca la aparición del efecto especial. Saruman al momento que se encuentra en lo alto de su castillo e invoca a las fuerzas de la naturaleza y provoca que éstas ocasionen un deslizamiento en el pasaje donde camina Frodo y los demás.

Además, el efecto especial realizado en esta escena apoya enormemente la narrativa puesto que logra generar la connotación deseada por el director de la película. La sensación de poder de Saruman se ve plasmada a través de la integración entre la imagen virtual y el plano real de Saruman.

Es un efecto especial creado en un programa de animación que logra crear esa inmensidad gracias a los tiros de cámara del software, ya que esos mismos, -en la vida real- serían muy difíciles de realizar o imposibles.

Como consecuencia del deslizamiento de hielo que provoca Saruman, todos los personajes que acompañan a Frodo, incluido él, sufren las consecuencias físicas de esta acción. Una vez que las placas de hielo caen encima de ellos, son enterrados y poco a poco van saliendo y despojándose de las placas de hielo que les cayó encima.

La segunda parte del análisis nos lleva a evaluar como se relacionan los efectos especiales y el etalonaje con la acción. En consecuencia se podría afirmar que los efectos especiales que se observan en esta escena, son producto de la acción del personaje de Saruman quien -en lo alto de su castillo- invoca a las fuerzas de la naturaleza para que detengan a la comitiva. Esto es lo que hay que decir en relación a la acción principalmente.

Una tercera etapa del análisis nos lleva a estudiar el espacio donde se desarrollan los acontecimientos. En este caso vemos como durante toda la escena, el propio escenario es un efecto especial creado a través de técnicas de animación en 3D e integraciones con matte painting. El espacio es un imaginario. Las perspectivas son imposibles de realizar con una cámara real. Se utiliza más de un solo espacio imaginario en la naturaleza. Al mismo tiempo

que observamos el espacio donde se encuentra Saruman vemos la montaña donde se encuentra Frodo y sus amigos. Otra característica importante del espacio en esta escena es sobre las consecuencias de la presencia de los efectos especiales, porque cuando se produce el deslizamiento de tierra, el escenario cambia y cae parte del mismo. A todo esto hay que añadir la presencia del etalonaje para crear un ambiente más tétrico y violento.

Oscurece los negros del cielo a lo lejos en el plano en que Saruman se encuentra en lo alto del castillo para hacer más palpable la tormenta de hielo a la cual se enfrentan Frodo y sus amigos. Aclara las altas luces y medios tonos en los planos de la montaña para ser más coherente con el entorno.

Finalmente, al hablar de tiempo narrativo –una vez más- podemos decir que los efectos especiales y el etalonaje no alteran el tiempo del relato filmico en esta escena simplemente contribuyen a su desarrollo.

4.4.1.8.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, Frodo y la comitiva deciden pasar por el pasaje de Caradhras porque es un pase seguro para llegar a Mordor. Mientras ellos intentan pasar por ese lugar, Saruman invoca a las fuerzas de la naturaleza para que haya deshielos, derrumbes y que una enorme tormenta de nieve les impida el paso. Y finalmente, así es. La comitiva al ver que las fuerzas de la naturaleza son adversas, deciden volver hacia atrás y tomar otra ruta hacia Mordor.

Comenzamos el análisis de las figuras retóricas analizando las figuras de dicción encontradas en esta escena. La anáfora es de los primeros recursos retóricos que encontramos. Esta está presente en la escena por las repetidas veces en que el viento helado detiene a Gandalf y a la comitiva y les impide el paso.

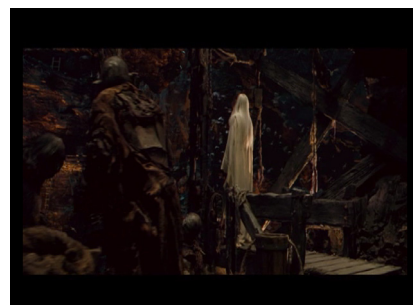
Por otro lado, el asidenton aparece en la repentina caída de piedras y bloques de hielo procedentes del derrumbe provocado por Saruman. Los miembros de la comitiva van caminando hacia la tierra de Mordor pero de pronto se ven envueltos en una tormenta de hielo y viento que les impide el paso.

De las figuras de pensamiento que podemos encontrar en esta escena la antítesis se presenta en la figura de Saruman quien representa la lucha a favor de la maldad de Sauron. Mientras que Gandalf y su comitiva quieren ayudar a Frodo a destruir el anillo.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El pasaje de Caradhras

Director de la Película: Peter Jackson.



La prosopopeya se plantea en la vida que cobra la montaña y la avalancha que se genera producto de la fuerza maligna de Saruman. La montaña es un elemento inerte y no tiene porqué moverse. Los efectos especiales y el etalonaje permiten recrear esta escena y hacer que las fuerzas de la naturaleza verdaderamente acaben por declinar la decisión de la comitiva de seguir por el mismo camino.

Asimismo, la etopeya describe el carácter maligno de Saruman quien invoca a las fuerzas de la naturaleza para que le ayuden a detener a la comitiva. La fuerza con la que Saruman llama a las fuerzas de la naturaleza nos da una idea del odio que Saruman le tiene a Gandalf por no haberse unido a él.

Por otro lado, la topografía describe el paisaje del paso de Caradhras encima de la montaña sobre el cual están caminando nuestros protagonistas y en el que finalmente observamos como se convierte en un lugar peligroso que les impide el paso hacia Mordor.

También el recurso de la alusión se encuentra presente en esta escena en el momento en que Saruman hace referencia a la naturaleza para que sus fuerzas impidan el paso de la comitiva. Este llamado o referencia lo hace porque de otra manera nuestros protagonistas podrían pasar por este lugar, siendo más fácil su camino de Mordor.

Dentro de los tropos encontrados en esta escena empezamos analizando la metonimia. Este recurso se presenta cuando Frodo toma la determinación de volver hacia atrás y cambiar su camino a Mordor como consecuencia del derribo de las placas de hielo que se encontraban en lo alto de la montaña.

También la hipérbole se observa gracias a la magnitud que se le ha impreso al efecto especial. El plano en que Saruman invoca a las fuerzas del mal, produce la sensación de inmensidad que caracteriza a esta figura retórica.

4.4.1.8.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena Frodo y los demás miembros de la comitiva intentan llegar a Mordor a través del pasaje de Caradhras, pero la fuerza de Saruman provoca fenómenos naturales que hace que una enorme nevada les impida el paso, al igual que un deslizamiento de tierra que provoca el derrumbe de una placa de hielo. Este es un breve resumen para ubicarnos en el tema que nos concierne.

De lo expuesto anteriormente podemos concluir que los elementos creativos que encontramos en esta escena están relacionados con el escenario en el que se encuentran Frodo y los miembros de la comitiva. Ellos se enfrentan a un personaje imaginario que, en este caso, esta

caracterizado por las fuerzas de la naturaleza, que hacen posible los derrumbamientos y la enorme tormenta de hielo que los envuelve.

Asimismo, el etalonaje destaca las altas luces creando una atmósfera más nevada, exagerando, de esa forma, las consecuencias del fenómeno natural. Realiza un cambio en el brillo y contraste, elevando las zonas más iluminadas de la imagen.

4.4.1.8.4 Originalidad de la escena:

Lo que llama poderosamente la atención de esta escena es (una vez más) la integración entre el programa 3D y las imágenes rodadas en realidad. Aunque la integración de las imágenes generadas por ordenador se note, el espectador cree la historia, porque expresa un mundo inverosímil con acciones irreales.

Esta afirmación me permite catalogar a estos planos como la originalidad de la escena. Saruman sabemos que es un personaje real que se encuentra en lo alto del Castillo –cuyo escenario no es real- pero al estar perfectamente integrado, no llama la atención. Lo que realmente destaca del resto es la forma cómo se enfoca la figura de Saruman en lo alto.

La animación de los movimientos de la cámara no representa la realidad ni son miméticos con ellos dentro de este plano de expresión, pero son aceptados por el espectador porque son pertinentes para el plano del contenido que requiere un punto de vista muy alejado que proporcionen grandiosidad a su conjunto.

Asimismo el etalonaje logra separar los elementos del plano, oscureciendo las zonas más lejanas (donde además se imprime una coloración negra a las nubes) y aclarando y resaltando las zonas más cercanas y más concretamente los planos en que Saruman invoca a las fuerzas de la naturaleza para que provoquen fenómenos naturales que les impida el paso a la comitiva.

4.4.1.9 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Moria.

4.4.1.9.1 Relación con la narrativa:

Frodo y sus amigos cambiando de ruta y se dirigen a Mordor atravesando Moria. Llegan a una puerta que se ilumina con la luna y que sólo se abre con una palabra. Logran abrir la puerta y cuando entran ven esqueletos de los enanos muertos en ese lugar. Deciden salir y cuando intentan hacerlo un pulpo gigante coge a Frodo e intenta devorarlo. Aragon, Legolas y los demás lo impiden, pero esto provoca un derrumbamiento que les atrapa en las minas.

En el plano de los personajes, los efectos especiales y el etalonaje ejercen una relación diferente, adecuada la toma de los presentes en la escena. El personaje provoca la aparición del efecto especial cuando Pippin y Merry comienzan a arrojar piedras al agua que rodea la puerta a Moria. Esto hace que el pulpo que vive dentro de las aguas se despierte y comience a moverse. Por ende, surge en la escena el pulpo que se encuentra bajo las aguas y que constituye un personaje más en la escena pero en este caso es un elemento más creado a través de técnicas virtuales de animación.

Esta escena proporciona un elemento virtual al plano de la expresión, que ayuda al seguimiento de la narrativa, ya que gracias a la acción del pulpo hace que Frodo y los demás, no retrocedan en su aventura sino que continúen adelante.

El efecto especial ocasiona daños físicos al protagonista y a los demás personajes de la escena, puesto que al luchar contra él sufren las consecuencias físicas de ese enfrentamiento. En conclusión se produce una lucha entre los personajes reales de la escena y el personaje virtual encarnado en la figura del pulpo gigante que intenta devorarse a Frodo. Ha todo esto, el etalonaje imprime en nuestro protagonista una coloración acorde a la escena haciendo que éste forme parte de ésta y no se distinga particularmente.

Con relación a la acción, podemos afirmar que la aparición del efecto especial es producto de la acción de los personajes de la escena –recordemos que tanto Pippin como Merry comienzan a tirar piedras al agua provocando que el pulpo que descansa en su interior se despierte. En esta escena la acción (mientras Frodo y los demás luchan contra el pulpo gigante) está etalonada de tal forma que toda la escena tiene impresa una coloración azulada y un contraste muy bajo en las zonas oscuras, que permite crear más oscuridad y al mismo tiempo peligrosidad. También hay que indicar que en relación a la acción, es el propio efecto especial el que provoca la acción. Recordemos el momento en que el pulpo coge a Frodo; los demás compañeros salen en su defensa y logran salvarle de los tentáculos de este animal.

Lo siguiente es estudiar el espacio sobre el cual se desarrollan los hechos. El escenario de Moria es un espacio que forma parte del mismo efecto especial. Esta creado a través de diferentes técnicas de integración, parte rodado en un escenario a escala real y otra parte rellenada a través de técnicas de matte painting. También hay que mencionar, que en este caso, dicho espacio sufre las consecuencias de la intervención de los efectos especiales ya que cuando el pulpo intenta atrapar a Frodo y a los demás lo que provoca es el derrumbe de las paredes que sujetan la puerta de entrada.

A todo esto, una vez más, hay que sumar la función del etalonaje como medio creador de ambiente. En este caso continúa imprimiendo la coloración azul a toda la imagen, pero a medida que esta avanza imprime más oscuridad a las zonas menos iluminadas de la imagen,

provocando así que lo negros sean más negros y que los tonos grises y blancos también se dirijan más hacia la ausencia de luz.

Finalmente, señalar que en relación al tiempo de narración de la obra cinematográfica, los efectos especiales y el etalonaje no intervienen en esta escena alterando el tiempo del relato. Lo que proporciona medios para continuar la narración sin alterar el tiempo de la misma.

4.4.1.9.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, recordemos que la comitiva llega a la puerta de entrada a Moria. Allí, Gandalf intenta descifrar el acertijo que le permitirá entrar por la puerta. Mientras tanto, Pippin comienza a lanzar piedras al agua hasta que la quietud de ésta comience a desvanecer. Frodo, finalmente, ayuda a Gandalf en su propósito y logra abrir la puerta y todos comienzan a entrar de uno en uno. Cuando casi están dentro, un enorme pulpo sale del agua y atrapa a Frodo, lanzándolo por los aires e intentar devorarlo. Los demás comienzan a luchar contra el pulpo para que libere a Frodo. Finalmente logran hacerlo y cuando Frodo está libre el pulpo comienza a perseguirlos dentro de Moria causando el derrumbe de la entrada.

Comenzamos el análisis de las figuras retóricas encontradas en la escena, estudiando las figuras de dicción. De los primeros recursos que encontramos el clímax es el que más nos llama la atención. Se produce una gradación en el desarrollo de los hechos. Se comienza observando a Pippin cuando lanza piedras al agua, mientras que Gandalf y Frodo intentan abrirla la puerta. Finalmente, Frodo logra abrir la puerta. La comitiva entra en Moria y en ese momento el pulpo que yace en el agua se despierta y atrapa a Frodo. Los demás miembros de la comitiva van en su auxilio y logran hacer que el pulpo suelte a Frodo, pero les sigue persiguiendo hasta que logra derrumbar la entrada a Moria y de aislar a la comitiva que no le queda más remedio que continuar dentro.

La anáfora se plantea en esta escena en las veces que Pippin lanza piedras al agua, haciendo que los personajes que allí habitan, se despierten. La repetición, por su parte, nos habla de las veces en que el pulpo coge a Frodo y lo agita con sus tentáculos e intenta comérselo.

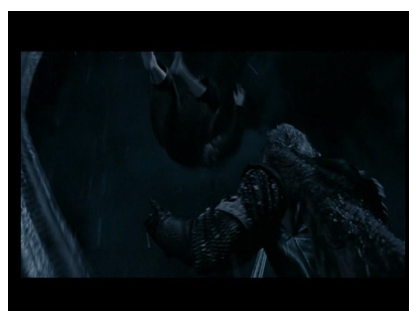
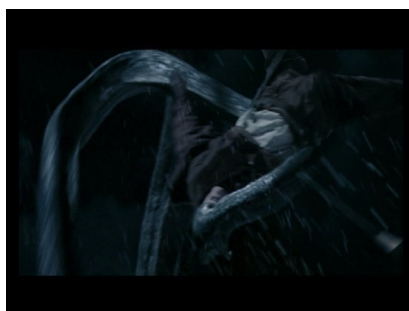
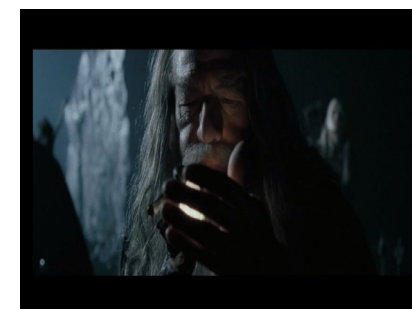
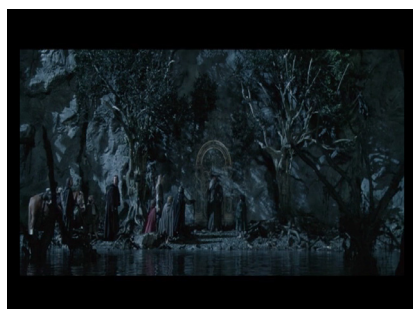
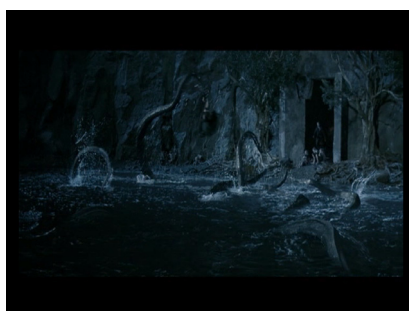
Dentro de las figuras de pensamiento encontradas en esta escena encontramos a la prosopopeya en el modelo 3D y a escala real del pulpo creado a través de técnicas mecánicas de creación de efectos, junto con técnicas virtuales para su mejor integración. Se ha impreso vida a un animatronic que ha sido creado con el objetivo de dar mayor realismo a la escena.

La etopeya describe la valentía de los miembros de la comitiva que defendieron a Frodo hasta liberarlo de los tentáculos del pulpo. Todos intentan defender a Frodo golpeando al pulpo y rompiéndole parte de sus tentáculos para tratar de conseguir que deje libre a Frodo y éste pueda huir junto con el resto.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Moria.

Director de la Película: Peter Jackson.



Y finalmente el recurso de apóstrofe presente en el momento en que todos entran en Moria, pero de pronto un pulpo sale del agua y atrapa a Frodo arrastrándolo hacia dentro del agua. Este elemento sorpresivo rompe el hilo del discurso, enfocando la atención en otro elemento diferente al que se hubiera prestado atención si se hubiera continuado con el hilo conductor.

Dentro de los tropos encontrados en la escena, observamos la presencia de la metonimia cuando Pippin comienza a lanzar piedras al agua. Esto hace que cualquier animal vivo allí se despierte y en consecuencia, aparezca el pulpo que atrapa a Frodo.

Y para terminar tenemos la presencia de la hipérbole que se manifiesta en la figura del pulpo gigante. Este efecto especial junto con su etalonaje está exagerado a voluntad, para crear una criatura inverosímil que cree una sensación de peligro real y obligue a Frodo y sus amigos a adentrarse dentro de esa cueva.

4.4.1.9.3 Relación con la creatividad:

Gandalf guía a los demás hacia Moria. Al llegar se encuentran con una enorme puerta que se ilumina y que lleva una inscripción para ser abierta. Gandalf intenta inútilmente decir palabras para abrirla pero no puede. Mientras tanto Pipin y Merry arrojan piedras al agua que les rodea. Finalmente, logran abrir la puerta y mientras van caminando hacia dentro el pulpo de las aguas atrapa a Frodo. Los demás salen en su defensa hasta que logran liberarle y avanzan hacia las ruinas de Moria.

Es la creación e integración del pulpo con los personajes lo más destacable en cuestión de creatividad en esta escena. Esto lo podemos ver en la forma cómo se han integrado varios elementos de diferentes fuentes en un solo plano.

Se han utilizado diferentes técnicas de creación de efectos para hacer posible la creación de estos planos. Por tanto, vemos como se han integrado efectos mecánicos como el animatronic que coge a Frodo y como (para la misma escena) los actores han sido rodados sobre pantallas azules que posteriormente han sido sustraídas y reemplazadas por escenarios virtuales. A esto se suma la labor de etalonaje que ha permitido tintar la escena de una coloración azul adjudicando valores más nocturnos y tétricos a ese plano de la expresión.

4.4.1.9.4 Originalidad de la escena:

En relación a la originalidad de la escena encontramos esta característica en el objeto que les permite entrar a las cuevas de Moria. La puerta de entrada a Moria puede tomarse como el efecto especial original de la escena, por la iluminación selectiva que se le aplica produciendo sólo un realce de luz blanca en las inscripciones alrededor de la misma y en los bordes. Es original, también por su diseño, modelado y texturización sobre un programa de animación como lo puede ser Maya.

La puerta no sólo lleva preparación y tiempo de elaboración en modelado, texturización y diseño, también ha requerido precisos puntos de pesos y precisos “keyframe” de animación que han permitido que sus movimientos sean los lentos y pesados como se quería. La puerta es uno de los ejemplos de originalidad de la escena pero podemos mencionar otro. La animación de la destrucción de la entrada a las ruinas por parte del pulpo una vez que Frodo es liberado, implica también una característica original en su animación.

Esto es así porque cada uno de los pilares y piedras caídas en el momento de la destrucción necesitaron ser medidas y estudiadas para que la velocidad de su caída y su peso correspondieran con la fuerza impresa por el pulpo al momento de romperlas. Tal motivo merece reconocer la originalidad al momento de su elaboración.

4.4.1.10 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El sepulcro de Balin

4.4.1.10.1 Relación con la narrativa:

Frodo y los demás compañeros de la comitiva llegan al sepulcro de Balin. Gimli ve como han sido destruidos sus compañeros y en ese momento aparecen los orcos con un trol que les atacan e intentan vencerles. Todos luchan contra ellos, y en medio de esta lucha Frodo es mal herido. Finalmente, Pippin y Merry logran matar al trol y Frodo se recupera porque el trol le hirió sobre una malla que le protegía.

Fundamentalmente los efectos que encontramos en esta escena –muy independientemente de las caracterizaciones de los extras con sus maquillajes y armas- se centran en la creación del espacio de acción y en el trol como personaje.

En relación a los personajes los efectos especiales y el etalonaje producen daños físicos a los protagonistas. En el plano en que Frodo es atacado por el trol, recibe una puñalada que aparentemente le hiere de muerte –luego no será así porque Frodo usaba una malla de protección.

Durante toda la escena somos testigos de la presencia de un modelo virtual (el trol) creado íntegramente por ordenador utilizando programas de animación en 3D como Maya o Softimage que le han proporcionado la textura y movimientos requeridos para que este objeto se pudiera mover como lo hace. Este modelo virtual como tal tiene la característica, que durante los planos de esta escena se convierte en un personaje destacado puesto que sobre él que se libran la mayor de las luchas y a quien se terminan matando.

Entonces, diremos que los personajes reales durante toda la escena luchan contra un personaje virtual creado íntegramente por ordenador e integrado en la escena junto con los demás personajes reales.

Con respecto al etalonaje, se proporciona una caracterización parcial al protagonista en los momentos más álgidos. Cuando Frodo recibe la puñada del trol, vemos como las zonas oscuras de la imagen, que ya tenían poco iluminación, son menos iluminadas y se aclara la zona del rostro del protagonista sin llegar a iluminarla del todo. Esta selección en el etalonaje permite destacar la actuación del personaje en un momento tan importante puesto que éste es herido de gravedad por parte del enemigo.

En relación a la acción, el propio efecto especial es quien la provoca. En este caso nos centramos en la presencia del trol en la escena y observamos cómo, al momento en que el trol comienza a golpear a Frodo, Pippin o Merry, esta acción provoca la reacción de Legolas quien le ataca con sus espadas e intenta vencerle, después hace lo propio Pippin y Merry, pero durante toda la escena vemos cómo esa acción inicial por parte del modelo virtual fue el detonante para iniciar la lucha.

Si esto sucede en relación a la acción, el espacio tiene aún más que ofrecernos. El escenario creado para esta escena es un efecto especial por sí mismo construido en base a la integración de diferentes elementos que vienen de diferentes fuentes. Se utiliza un plató de rodaje con una serie de elementos reales, al cual se le suma el escenario virtual creado en 3D y que además es retocado con el uso de técnicas de matte painting. Con lo mencionado anteriormente observamos, de igual manera, que para conservar la coherencia del relato –este espacio- también sufre las consecuencias de las acciones realizadas por los protagonistas. Cuando cada uno de ellos golpea las paredes, o su enemigo cae sobre una columna, esta es susceptible a desmoronarse de acuerdo al golpe recibido. Todo esto unido a una coloración azul y blanca donde se ha utilizado como medida el nivel de oscuridad de la escena, haciendo más oscuras las zonas menos iluminadas de la imagen y atenuando las luces altas, si cabe.

En relación al tiempo del relato, ni los efectos especiales ni el etalonaje han alterado este tiempo fílmico por su presencia, simplemente han ayudado en el desarrollo de los acontecimientos proporcionando los elementos necesarios para el desarrollo cronológico de la acción.

4.4.1.10.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos, que en esta escena, Gilim y los demás encuentran el sepulcro de Balín y mientras están viendo el lugar, comienzan a escuchar ruidos de orcos que se acercan a la zona. Pronto ven aparecen a una gran cantidad de orcos quienes les rodean y comienzan a luchar contra ellos. De igual manera, aparece en escena un trol, que comienza a luchar contra

Legolas y los hobbits hiriendo a Frodo. Una vez que se logra vencer a los orcos y al trol, todos se dirigen hacia Frodo para ver que le ha sucedido. Finalmente, ven que la malla protectora que llevaba le salvo la vida.

Comenzamos el análisis de las figuras retóricas encontradas en esta escena, estudiando las figuras de dicción. La primera de ellas es la epífora que se manifiesta en los golpes que produce el trol al momento que pelea contra los hobbits. Asimismo, el recurso de la enumeración se produce en la cantidad de orcos con los cuales la comitiva debe de luchar.

La figura representativa que caracteriza a esta escena es la enumeración, porque de lo que se trata es que Frodo y los demás miembros que lo acompañan comiencen a luchar contra unos pocos orcos, pero cada vez van apareciendo más hasta que finalmente aparece el gran trol que representa a un ser con una fuerza desmesurada.

Por otro lado, tenemos al recurso de clímax. Se produce una gradación de acontecimientos que comienzan con la espera de los orcos por parte de la comitiva. Los orcos rompen la puerta que les separa y comienza la lucha frente a frente. La comitiva comienza a luchar contra unos pocos orcos y poco a poco aparece cada vez más hasta que aparece el trol, quien comienza a luchar contra los Hobbits hasta que hiere a Frodo y finalmente es muerto por los demás miembros de la comitiva.

La repetición es otro recurso que se observa en las veces en que se oye el eco que produce la caída de la cabeza del esqueleto que Pippin empuja de casualidad cuando se arrima a un pozo cerca del lugar donde se encuentran los demás.

Finalmente, la reticencia se plantea al momento en que la comitiva siente el ruido que hacen los orcos y preparan sus armas. No dicen nada pero saben que ellos están cerca. Ese silencio que se crea entre ellos, nos hace percibir el riesgo en que se encuentran y su posterior preparación, indica que el peligro es inminente.

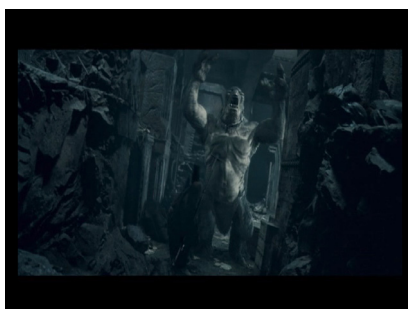
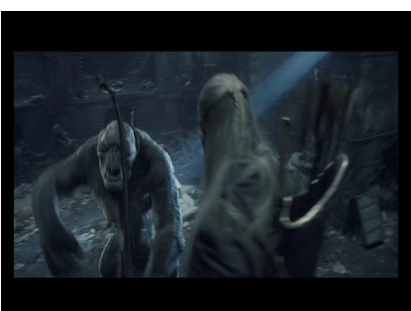
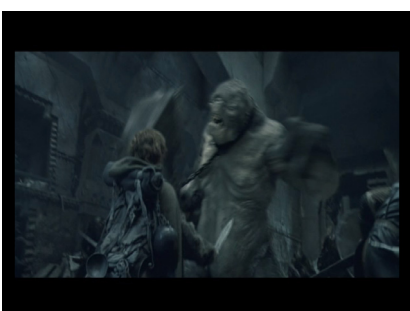
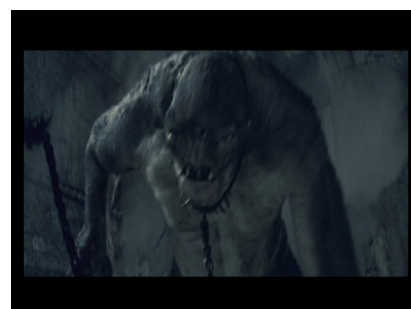
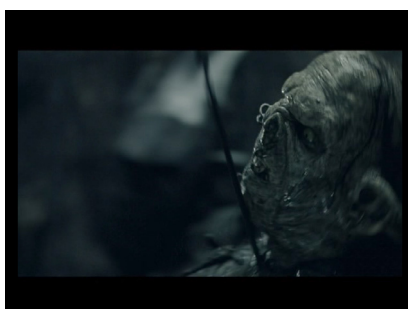
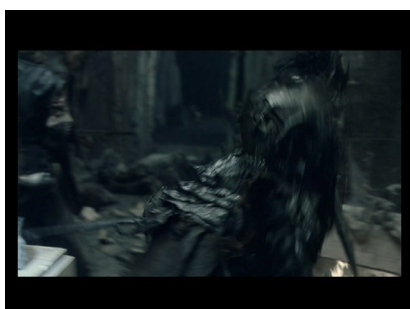
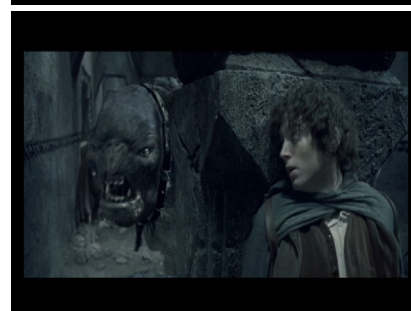
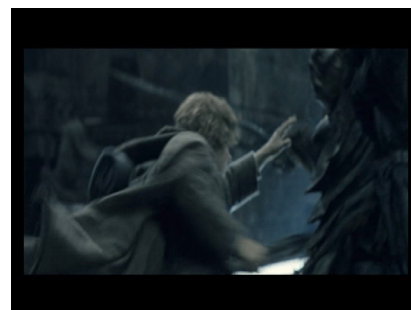
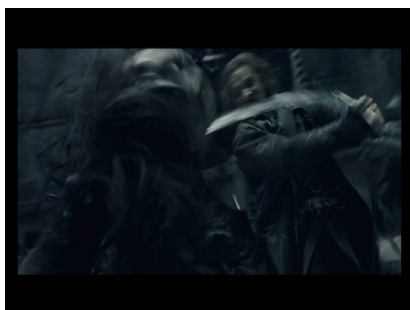
Dentro de las figuras de pensamiento podemos encontrar en esta escena la antítesis. Este recurso retórico toma como base la figura de los orcos y el trol como representantes de la maldad, mientras que la comitiva son quienes representan el bien y la finalidad de destruir el anillo para salvar a la Tierra Media.

La prosopopeya se ilustra en esta escena con la figura del trol que ataca a los Hobbits y que finalmente hiere a Frodo. Este modelo creado íntegramente en un programa de animación en 3D es un objeto inerte, al cual se ha adjudicado vida a través de las más avanzadas técnicas de animación y efectos especiales.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El sepulcro de Balin

Director de la Película: Peter Jackson.



La pelea final en que los Hobbits matan al trol para vengar la herida hecha a Frodo, muestra el carácter valiente y el compañerismo que estos tienen con Frodo. No les importa la reacción que pueda tener el trol y si mueren en el intento de acabar con él. Para ellos lo más importante es salvar a Frodo. Todos estos hechos describen la presencia inequívoca del recurso de la etopeya en esta escena.

La apóstrofe se presenta en la escena al momento en que Gandalf revisa unos libros que encuentra en el sepulcro y comienza a leerlos. En tanto, Pippin deja caer una cabeza de esqueleto que proporciona información acerca de la ubicación de la comitiva. Dentro de esas circunstancias, repentinamente aparecen los orcos quienes comienzan a luchar contra ellos.

De los tropos encontrados en esta escena, vamos a comenzar el estudio del recurso de la metonimia. Este se presenta cuando Pippin deja caer la cabeza del esqueleto y ese ruido se escucha por todos lados, provocando la aparición de los orcos.

Por otro lado, también se encuentra presente la figura del énfasis en la fuerza que imprimen todos los miembros de la comitiva que luchan contra el trol para salvar la vida de Frodo y la suya.

Y no podemos terminar el análisis retórico de esta escena, sin mencionar el recurso de la hipérbole que se encuentra perfectamente representado en la figura del trol. Este enorme modelo 3D posee una estructura exagerada. Unas dimensiones poco usuales que demuestran su carácter destructivo y el enorme daño que puede hacer a quien se atreve a luchar contra él.

4.4.1.10.3 Relación con la creatividad:

Tanto Frodo como Pippin, Merry y Legolas luchan contra el trol. Prácticamente durante toda la escena se ve como este modelo virtual lucha contra nuestros personajes protagonista, e inclusive le hiere, hasta que termina muriendo debido a los golpes recibidos.

Lo más interesante en cuestión de creatividad a lo largo de esta escena, es la integración de las acciones realizadas entre los personajes reales y el trol (modelo virtual). La elaboración de estos planos de acción ha requerido una enorme precisión y trabajo al momento de su ejecución.

Los actores han tenido que luchar contra un elemento imaginario al momento del rodaje, que posteriormente fue añadido en la sala de posproducción. Las tomas en que ellos se encuentran encima del trol y comienzan a pegarle están hechas por integración de modelos.

Entonces nos encontramos ante una escena creativa por la integración de acciones, pero igualmente creativa por el etalonaje impreso en la misma. Ese etalonaje, que hizo que la

iluminación de los personajes fuera menos saturada, posteriormente creó una atmósfera homogénea para todos los elementos en conjunto.

4.4.1.10.4 Originalidad de la escena:

Lo que llama poderosamente la atención es la introducción del trol en la pelea que libera la comitiva de Frodo con los orcos. El trol es un personaje que aún siendo creado íntegramente por ordenador, mantiene las características de fantasía e irrealdad que se han plasmado a lo largo de todo el relato.

El diseño del modelo, su posterior modelado y texturización y sobre todo la animación de sus movimientos constituyen los trabajos originales de la escena. Esto es así por lo que conlleva diseñar para su posterior integración un modelo virtual de esas magnitudes y con esos movimientos.

Igualmente, se crearon modelos en 3D de los personajes para integrarlos en el momento en que estos se suben al trol y comienzan a atacarle desde su propio cuerpo. Asimismo el etalonaje hizo posible la integración de todos estos elementos dotándoles de un color homogéneo en sus bajas luces, medias y altas para que todos los elementos parecieran salir del mismo plano.

En conclusión, nos encontramos frente a un trabajo original y colaborativo debido a la cantidad de elementos que tuvieron que intervenir para la puesta en escena. Comenzando por el rodaje de cada uno de los personajes hasta su posterior integración con elementos virtuales creados íntegramente por un programa de animación en 3D como puede ser Maya.

4.4.1.11 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El puente de Khazad- Dum

4.4.1.11.1 Relación con la narrativa:

Gandalf se percató de la presencia del señor del fuego y les ordena al resto de sus compañeros dirigirse al puente de KHAZAD- DUM. Una vez que llegan cerca de ese lugar ven un escenario laberíntico y con grandes abismos y estrechas escaleras alrededor. Cada uno de ellos cruza las escaleras, siendo perseguidos cada vez más de cerca por el señor del fuego. Finalmente logran cruzar el puente, pero el señor oscuro se encuentra muy cerca, por ello Gandalf se queda en la mitad del puente para evitar el paso del monstruo. El mago le exige que no cruce y ejerce una fuerza con su vara que golpea al suelo y hace que el puente se destruya, cayendo el monstruo del fuego al abismo. Poco tiempo después un lazo de su fuego sube al exterior y golpea a Gandalf haciendo que este se caiga junto con él.

Los protagonistas de esta escena se relacionan con los efectos especiales luchando contra su presencia durante todos los planos. El personaje de el señor oscuro es un efecto especial por si mismo. Está creado como un modelo virtual en 3D a quien se le ha impreso una textura y una animación propia que le caracteriza. Sus movimientos han sido cuidadosamente animados para darle el peso y la flexibilidad que necesita para moverse a lo largo del plano.

En consecuencia, la presencia del efecto especial encarnado en el señor del fuego hace que nuestros protagonistas se muevan hacia el puente de Khazad-Dum y por ende constituye un medio para desarrollar la acción. Otro aspecto importante en relación a los protagonistas es que el etalonaje que se ha utilizado crea en ellos una coloración acorde al espacio en que se desarrollan los acontecimientos. Cuando Gandalf se enfrente al señor del fuego adquiere una tonalidad naranja en su rostro, que refleja el fuego que emana de su enemigo.

En la acción desarrollada a lo largo de toda la escena, los efectos especiales y el etalonaje se encuentran presentes en todo momento desde que comienza hasta que termina. Esto se ilustra claramente con la presencia del señor del fuego desde el inicio de la escena hasta el final de la misma. Al principio no logramos ver su rostro pero sentimos su presencia debido a la coloración naranja que se observa a lo lejos de esos planos, poco a poco esta presencia es más cercana hasta que finalmente logramos ver como es su aspecto físico en realidad.

Por otro lado, el efecto especial provoca la acción como también es la acción de los personajes que provoca la aparición del efecto especial. Al decir que el efecto especial es quien provoca la acción nos referimos a la presencia del señor oscuro quien obliga a los protagonistas a correr e ir hacia el puente. El otro aspecto se ilustra en los planos en que Gandalf golpea el suelo del puente y provoca que este se rompa haciendo que el señor oscuro caiga al abismo.

A todo ello se le suma la presencia constante del etalonaje quien describe la acción separando a los protagonistas (Gandalf y el señor del fuego) dentro de dos coloraciones totalmente diferentes. Para describir los planos y movimientos del señor del fuego se tinte a la imagen de una coloración naranja procedente del fuego que emana y para describir la acción de Gandalf se le coloca una coloración blanca dentro de una esfera que le circunscribe indicando que sus acciones representan el bien.

Otra característica que debemos tener en cuenta en la narrativa es el espacio. Toda esta escena esta provista de un escenario ficticio creado a través de técnicas de animación en 3D e integraciones en croma de los personajes reales. Como consecuencia de esa integración, el escenario sufre las consecuencias de las acciones de los protagonistas por eso observamos que cuando Gandalf golpea fuertemente el suelo del puente, éste se rompe.

En cuestión de etalonaje volvemos a repetir lo dicho para la acción. Se imprime una coloración general de todo el espacio con el dominio de los valores naranjas procedentes de las acciones del señor del fuego, pero en ese mismo escenario actúa la coloración blanca impresa a Gandalf que representa la fuerza que ejerce el bien. Observamos en diferentes planos que la coloración de Gandalf es menor manifestando el poderío del señor del fuego en comparación al poder que ejerce Gandalf.

En relación al tiempo narrativo, la presencia de los efectos especiales y el etalonaje no produce ninguna alteración en él. Simplemente colaboran con el tiempo del relato agregando los elementos necesarios para que las acciones se desarrollen según lo previsto.

4.4.1.11.2 Relación con los recursos retóricos:

Esta es una de las escenas más importante de esta primera película. Frodo y los demás logran huir de los orcos pero ven acercarse otro peligro mucho mayor. Balrog, “sombra y llama”, se encuentra muy cerca de ellos y por esa razón deciden huir hacia el puente de Khazad-Dum. Logran atravesar una zona de escaleras laberínticas con grandes abismos alrededor, hasta que llegan al puente donde les encuentra Balrog. Gandalf se pone al frente de la comitiva y le exige a Balrog que no pase golpeando con tal fuerza el puente que logra romperlo y hacer que Balrog caiga al abismo. Cuando Gandalf se iba a reunir con los demás, un lazo de Balrog le alcanza y lo hace caer al abismo de la misma forma. El resto de la comitiva tiene que dejar a Gandalf caer en el abismo y ellos proseguir su marcha.

Teniendo en cuenta estos hechos, comenzamos el análisis retórico de esta escena estudiando las figuras de dicción que podemos encontrar en ellas. La epífora es el recurso retórico que se presenta en la escena en los golpes que Gandalf da sobre el puente para que al final éste termine rompiéndose. La enumeración se observa en la cantidad de orcos que rodean a la comitiva cuando estos se encuentran dentro de Moria.

Asimismo observamos la presencia del recurso de clímax, puesto que se produce una gradación de acontecimientos que comienzan cuando la comitiva empieza a correr hacia el puente de Khazad-Dum. Estos comienzan a bordear los más insólitos obstáculos. Se encuentran en un laberinto de escaleras con enormes precipicios hasta que llegan al puente, donde también llega Balrog. Allí es dónde se produce la lucha de poder entre Gandalf y Balrog produciéndose la caída final de éste y en consecuencia la caída de Gandalf debido a su reacción.

Dentro de las figuras de pensamiento encontradas en la escena, comenzamos el análisis con el recurso de la antítesis. Este utiliza la figura de Balrog como representación de la llama y la sombra y la figura de Gandalf como representante de la supervivencia de los hombres.

La prosopopeya se encuentra en esta escena cuando hablamos de la figura de Balrog, la llama y la sombra que suelta fuego y persigue a la comitiva. Una vez más este personaje es una figura creada a través de medios mecánicos de creación de efectos y programas de animación en 3D, que han permitido crear un objeto de esas dimensiones y hacer que tenga vida, logrando, de esa forma, el movimiento que realiza a lo largo de toda la escena.

La etopeya muestra el carácter decisivo y valiente de Gandalf que pelea hasta el final para defender a los suyos. En el puente de Khazad-Dum, Gandalf es el único que se queda haciendo frente a Balrog con el fin de defender a todo su equipo. Esta decisión expresa el carácter firme de Gandalf sin importarle las consecuencias futuras que puedan producirse.

También esta presente en esta escena, el recurso de la topografía que nos permite reconocer el paisaje dentro del cual los personajes desarrollan su acción. Es un lugar oscuro y con fuego que además esta sujeto por pequeños y débiles pilares que unen unas escaleras y pasajes (estrechos) que a su vez están rodeados por profundos abismos.

El apóstrofe es un recurso que se encuentra en esta escena, en el momento en que los orcos persiguen a la comitiva y de pronto huyen de ella porque sienten la presencia de Balrog. Esta ruptura del discurso se produce por la presencia de otro personaje en este relato que rompe el hilo conductor del mismo para enfocar la atención en otro personaje presente en este discurso.

Por otro lado encontramos en esta escena, el recurso retórico de la perífrasis. Este se hace presente en las grandes distancias que recorren los miembros de la comitiva intentando esquivar a Balrog hasta que este finalmente éste les encuentra.

De los tropos que podemos encontrar en la escena el primero que vamos a analizar es la metonimia. Este recurso se presenta cuando Gandalf hace que el puente se rompa provocando que Balrog caiga al abismo. Es lógico pensar que si el puente se rompe se producirá la caída de uno de los dos personajes que están sujetos sobre él. En una primera instancia quien cae es Balrog pero posteriormente veremos cómo Gandalf es arrastrado por uno de los lazos de este enorme monstruo.

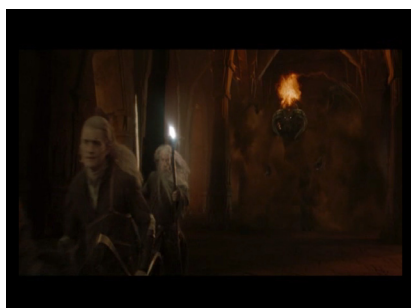
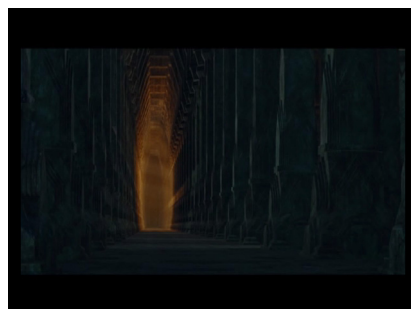
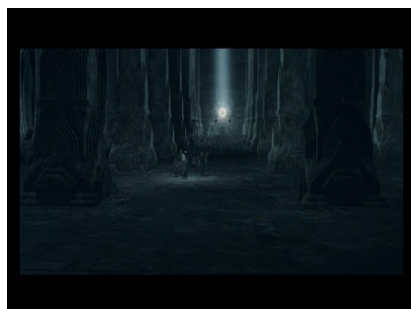
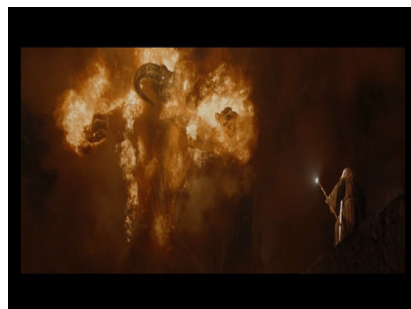
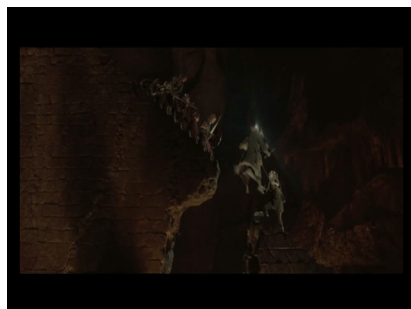
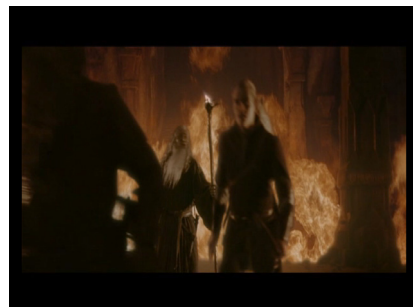
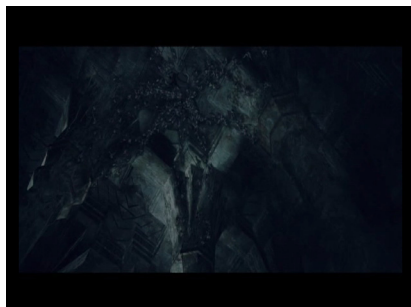
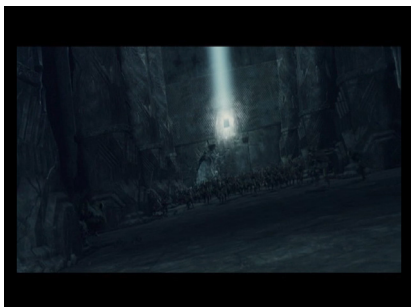
Es importante también, mencionar el recurso del énfasis en el momento que observamos como la fuerza, que imprime Gandalf al golpear el puente, hace que este rompa y provoque la caída Balrog al abismo.

Y para terminar tenemos que hablar del recurso retórico de la hipérbole que se manifiesta en la figura de Balrog. Este enorme modelo 3D y además animatronic, ha sido construido en base a unas dimensiones exageradas que han permitido dotar a este objeto de un carácter más destructivo y peligroso que si hubiera tenido dimensiones menores.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El puente de Khazad- Dum

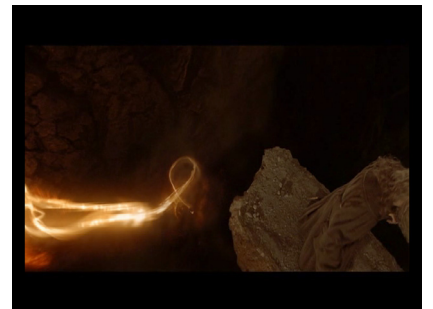
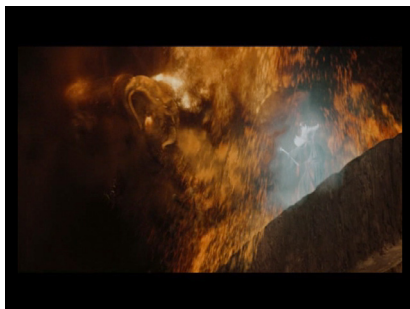
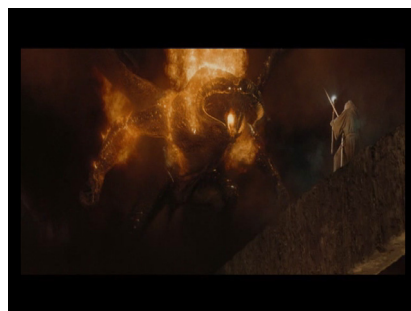
Director de la Película: Peter Jackson.



Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El puente de Khazad- Dum

Director de la Película: Peter Jackson.



4.4.1.11.3 Relación con la creatividad:

Gandalf guía a toda la comitiva a ir hacia el puente de Khazad-Dum porque sabe que el señor del fuego les está persiguiendo. Así es como llegan a un lugar lleno de escaleras laberínticas y con grandes abismos. Después de una serie de dificultades logran caminar sobre ellas, y cuando logran pasar por el puente, Gandalf se queda el último y comienza a luchar con el señor del fuego.

La representación del mal en la figura de ese fuego oscuro y la forma en la que han sido concebidas las escaleras hacia el puente de Khazad-Dum forman parte de un conglomerado de ideas creativas de esta escena. No sólo por el concepto sino por la forma en que esos elementos han sido creados.

En consecuencia, la creatividad de la escena se ve reflejada en la integración y las actuaciones de los actores sobre pantallas azules sin tener al otro actor a su lado. Simplemente actuando en solitario para que en un sala de posproducción, se arme todo el plano desde su base. Parte de lo mismo hace el etalonaje, imprimiendo una caracterización más profunda sobre esa actuación. El ejemplo claro es cuando Gandalf se enfrenta al señor del fuego.

A Gandalf se le imprime en su rostro colores naranjas reflejando el fuego que emana su enemigo. Todos estos detalles en la elaboración de los efectos especiales hacen de estos planos ser creativos en esta escena.

4.4.1.11.4 Originalidad de la escena:

Es una escena realmente impactante, no sólo por el cuidado en la realización de los efectos, sino también por la forma en que se emplea la integración de las imágenes de 3D con las imágenes rodadas en plató, generando impaciencia frente a todos los abismos que se van encontrando los protagonistas a lo largo del camino. Estos abismos constituyen elementos del plano de la expresión que intervienen poderosamente en el plano del contenido. Además debemos mencionar como originalidad de la escena, el diseño, modelado y texturización del señor del fuego a quien se le imprime una serie de características físicas que le permiten perseguir a nuestros protagonistas e inclusive luchar contra ellos.

Una de esas características físicas es el movimiento que ha sido elaborado en base a una estructura del modelo y otorgándole un determinado peso a cada una de sus partes para que éstas tengan mayor o menor agilidad al desplazarse de un lugar a otro ó al mover su brazo con el látigo para atacar a Gandalf.

En conclusión, todos estos elementos son propiedades particulares que se le otorga a cada elemento virtual, que requieren una originalidad en su elaboración para poder hacer real un elemento imaginario.

4.4.1.12 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El espejo de Galadriel

4.4.1.12.1 Relación con la narrativa:

Frodo y sus amigos se encuentran en lugar donde reside Galadriel, momentáneamente a salvo de sus enemigos. Frodo se despierta en medio de la noche y ve como Galadriel baja hacia una fuente de agua. La sigue y una vez en frente de ella, ésta le invita a mirar en el espejo. Frodo observa las atrocidades que el ejército de Mordor puede hacer con sus amigos si no llega a destruir el anillo. Frodo se aleja del espejo y Galadriel se transforma en un ser fantasma puesto que comienza a desear el anillo de poder.

De esta forma observamos que en esta escena los efectos especiales planteados se encuentran en lo que Frodo observa en el espejo y en la transformación de Galadriel en un fantasma producto de desear el anillo y estar cerca de él.

En relación a los personajes estos sufren las consecuencias físicas de la aparición del efecto especial. En el caso de Galadriel se transforma en un ser horrible, dejando la pureza que la caracteriza. También ejerce importancia la coloración con la que se ve envuelta, puesto que en el etalonaje lo que se ha producido es un cambio de color que en estos planos caracteriza su transformación. Galadriel abandona su coloración habitual para adquirir un color verde tierra que caracteriza su transformación –además de ser iluminada- y que sus bordes sean exageradamente blancos.

Los efectos especiales se presentan en la acción como consecuencia del acercamiento de Frodo hacia el espejo provocando que este viera el futuro y que el señor oscuro tenga el anillo cerca, quiera poseerlo y provoque en Galadriel el mismo efecto.

Al hablar del espacio partimos de la base que la mayor parte de la escena se desarrolla sobre un escenario que lleva elementos reales, pero a su vez tiene objetos no reales que han sido fabricados especialmente para ilustrar esta toma. A todo esto se le suma una adecuada iluminación cuyo resultado es el paisaje sobre el cual descansan todos los miembros de la comitiva.

Cuando se produce el efecto especial, sobretodo cuando Galadriel se transforma producto de sentirse atraída por el anillo. El espacio deja de ser el mismo para transformarse en un escenario donde el etalonaje es el protagonista. El fondo deja de ser el mismo para convertirse en un fondo neutro. Desde el fondo del personaje emana una luz blanca que ilumina todo su cuerpo, es decir, la corrección de colores crea un espacio imaginario donde nuestro personaje se circunscribe debido a la situación en que se ve envuelta. Esto hace posible la creación de un plano de la expresión acorde con las circunstancias planteadas en el guión.

4.4.1.12.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, Frodo se encuentra junto con el resto de sus compañeros dentro de los dominios de Galadriel. Se despierta, mientras que los demás se encuentran durmiendo y ve como Galadriel baja hacia una fuente con una jarra. Frodo se encuentra con ella y ésta le insta a Frodo a ver el futuro a través de su espejo. Frodo puede observar las atrocidades que Sauron cometería con la comarca si Frodo no destruye el anillo. En esos momentos, Frodo se aleja del espejo y Galadriel comienza acercarse a él siguiendo la fuerza del anillo que la transforma en un ser despreciable sólo por la codicia del anillo. Finalmente, logra huir de esa sensación y recobrar la nobleza que posee.

Comenzamos el análisis de las figuras retóricas estudiando las figuras retóricas de dicción encontradas en esta escena. El recurso del hipérbaton es la única figura de dicción encontrada en esta escena. Este se presenta al momento en que Frodo deja de ver el espejo de Galadriel y esta se transforma en un ser espectral perdiendo la construcción normal del discurso.

Continuando con el análisis de las figuras retóricas estudiamos las figuras de pensamiento que encontramos en esta escena. En esta escena, cuando observamos los planos en que Galadriel se despoja de su ser dulce y amable y se convierte en un ser despreciable y de carácter espectral, en realidad estamos ante la presencia de un cambio de carácter que expresa la facilidad con la que un ser como Galadriel, puede ser débil y dejarse llevar por la fuerza del poder del anillo. Esta descripción visual, utiliza el recurso de la etopeya para que el espectador tome consciencia del carácter de este personaje y de la fuerza que el anillo imprime sobre ella.

Esta escena nos presenta una paradoja. Hasta el ser más puro –como es el caso de un elfo- no puede evitar codiciar el anillo de poder. El efecto especial plantea esta situación a lo largo de casi toda la escena y su punto culminante es la transformación de ella en un alma desagradable que ansía el poder.

El recurso de la apóstrofe se presenta en esta escena cuando Frodo deja de ver las imágenes del espejo y de pronto Galadriel se transforma en un ser despreciable. Este punto de inflexión de la escena, rompe la estructura del discurso para focalizar la atención –ya no es las escenas que el espejo mostraba sino en la figura de Galadriel que deja su aspecto amable y dulce para convertirse en un ser que desea el poder del anillo.

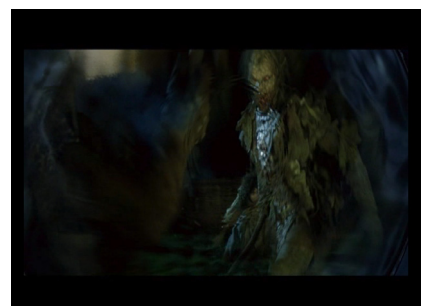
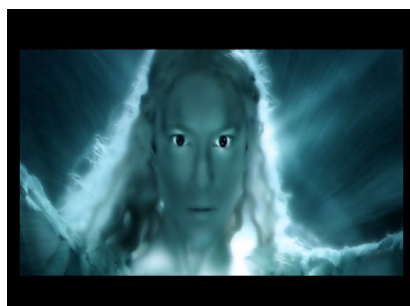
También se encuentra presente el recurso de la alusión en las imágenes que Frodo ve en el espejo. Estas imágenes hacen referencia a la comarca y a los efectos que ésta sufriría si no se destruye el anillo.

De los tropos encontrados en esta escena, mencionamos a la caricatura como el más representativo, y el único encontrado en esta escena.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: El espejo de Galadriel

Director de la Película: Peter Jackson.



Este recurso retórico se observa en la forma que adopta Galadriel al momento que se transforma en ese ser despreciable. Galadriel toma la forma caricaturesca que tendría su personaje al momento en que sus facciones fueran exageradas.

4.4.1.12.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena Frodo sigue a Galadriel quien se acerca al espejo que puede ver el futuro. Este espejo es simplemente una fuente que permite ver lo que ha pasado y lo que va a pasar.

En él, Frodo observa la cautividad y los castigos que sus compañeros podrían sufrir si no logra destruir el anillo. Frodo se aleja de la fuente. Galadriel se siente atraída por el anillo y se despoja de su bondad y se convierte en un monstruo hasta que se aleja de esa atracción y vuelve a ser como es.

La creatividad de esta escena se percibe en la forma y la creación de las imágenes compuesta en la superficie del agua, dentro de la fuente que puede ver el futuro. Esta composición es creativa por el hecho que se encuentra inscrita dentro de una superficie líquida y logra transmitir a través de sus efectos, las ideas plasmadas en el guión.

La composición lleva un efecto de ondulación para coincidir con el movimiento de agua y luego unas imágenes inscritas al tamaño de la fuente, cuya coloración azul y naranja refuerza los horrores posteriores, si Frodo no logra destruir el anillo de poder.

4.4.1.12.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena la podemos suscribir en el momento en que Galadriel se transforma en un ser monstruoso producto de desear el anillo. La preparación y elaboración del efecto especial son originales, puesto que se toma de base a la protagonista para despojarla de su característica humana y darle un aire más místico, donde sólo se puede ser el alma que hay detrás que –en estas circunstancias en concreto- muestra su lado más oscuro.

En consecuencia es una manera original de resolver una demanda de guión y una razonable solución para mostrar el lado más tenebroso de un ser tan bondadoso. Para los efectos de creación de este plano se ha precisado rodar al personaje sobre una pantalla azul que posteriormente fue extraída en la sala de posproducción.

Asimismo, el papel del etalonaje es fundamental en la realización y puesta en escena de estos planos, porque es el que ha permitido sustraer cualquier tipo de fondo de Galadriel y reemplazarlo por un fondo neutro negro que la coloca en un espacio infinito. Además la ha dotado de una coloración verde que la hace un ser horrible, resaltando aún más esa fealdad al colocar por detrás una luz blanca que refuerza ese efecto.

4.4.1.13 Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Parth Galen

4.4.1.13.1 Relación con la narrativa:

Frodo y los demás llegan a una zona arbolada cerca de un río. Frodo se aleja del grupo y es encontrado por uno de sus compañeros quien intenta convencer a Frodo que le dé el anillo. Frodo rehúsa dárselo y éste comienza a atacarle. Frodo se pone el anillo y desaparece huyendo. Mientras tiene el anillo puesto observa cómo la tierra de Mordor está cerca y un gran agujero negro con bordes naranjas que le pide el anillo.

Los efectos especiales de esta escena están circunscritos al momento en que Frodo se pone el anillo y desaparece. Dentro de esta acción, Frodo observa como viento el escenario real donde se encuentra pero también es capaz de ver la tierra de Mordor.

De acuerdo a lo planteado anteriormente, los personajes se relacionan con el efecto especial sufriendo las consecuencias físicas de su presencia. Cuando Frodo se coloca el anillo desaparece de escena y puede moverse de forma no visible por todo el escenario. De esta forma, el personaje provoca la aparición del efecto especial al momento en que se pone el anillo y este provoca un efecto de transparencia en él. Por este motivo, en este caso el anillo se convierte en un objeto real, que sirve al personaje para provocar la aparición del efecto especial que por otra parte es un medio para desarrollar la acción, puesto que hace posible que Frodo, en este caso, desaparezca.

En relación a la acción, los efectos especiales aparecen en escena como consecuencia de la acción de Frodo de colocarse el anillo. Esto provoca su transparencia y al mismo tiempo que se encuentre en un lugar totalmente imaginario fuera de la realidad, donde los elementos que le rodean pertenecen a espacios totalmente ajenos el uno con el otro.

Cuando Frodo se encuentra transparente pasa a formar parte de un espacio totalmente imaginario, creado íntegramente por la acción de técnicas de efectos especiales que permiten su composición y creación. Utiliza diferentes espacios compuestos en uno sólo. Se le despoja de fondos reales para sólo utilizar algún elemento real, en este caso el árbol, para que sea a través de este elemento desde donde Frodo puede visualizar a Mordor que, por otro lado, es otro espacio totalmente diferente y lejano a la ubicación de nuestro protagonista.

A todo esto se le une la función del etalonaje que oscurece las zonas más oscuras de la imagen e impregna a toda la escena de una coloración azul que le permite crear una atmósfera más tétrica a toda esa composición, que deja de ser real para convertirse en un espacio totalmente imaginario, donde los escenarios y elementos pertenecen a lugares lejanos, al lugar principal donde se desarrolla la acción.

Por último, mencionar la relación de los efectos especiales con el tiempo. En esta escena el efecto especial provoca un cambio de escenario que por una parte provoca que en el espacio real se desarrollen acontecimientos, mientras que en el escenario imaginario se producen acciones de la misma manera. En conclusión son escenarios que gracias a los efectos especiales desarrollan sus acciones en paralelo. De esta forma, los efectos especiales y el etalonaje no distorsionan el tiempo narrativo (entendido como dilatación o aceleración o regreso al pasado o adelantarse al futuro) pero si hacen observar dos acontecimientos al mismo tiempo con escenarios diferentes.

4.4.1.13.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta última escena, Frodo se encuentra solo con uno de los hombres que le acompaña en la comitiva. Este quiere que Frodo le de el anillo pero al rechazarlo comienza a querer quitárselo. En esos momentos, Frodo decide ponerse el anillo y desaparece. El hombre quiere encontrarlo pero no lo ve por ningún lado. Frodo en esos momentos se encuentra dentro de un espacio infinitivo donde ve a Mordor a lo lejos y el ojo de Mordor queriendo apoderarse del anillo. En esas circunstancias se quita el anillo y vuelve a la realidad.

Comenzamos nuestro análisis retórico estudiando las figuras retóricas de dicción encontradas en esta escena. El asíndeton aparece cuando Frodo se pone el anillo e inmediatamente desaparece. Este hecho sucede de improviso sin que haya una señal o medio que permita predecir su aparición.

También el hipérbaton esta presente en esta escena cuando Frodo, para evitar que le atrapen, se pone el anillo y pasa a un escenario vacío, distinto al real, perdiendo la construcción normal del discurso.

Hasta aquí estamos viendo las figuras retóricas de dicción. En seguida veremos las figuras de pensamiento donde vamos a comenzar nuestro análisis estudiando el recurso de la paradoja. Esta se presenta en la figura de uno de los miembros de la comitiva que acompaña Frodo y que contradictoriamente, es quien quiere apoderarse del anillo.

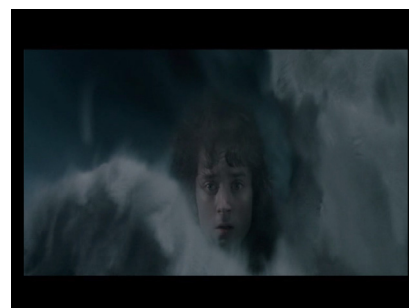
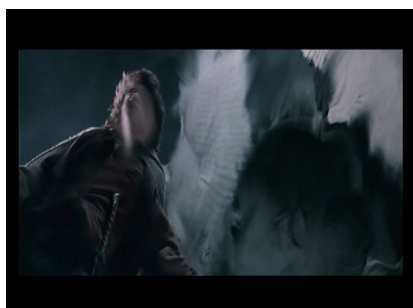
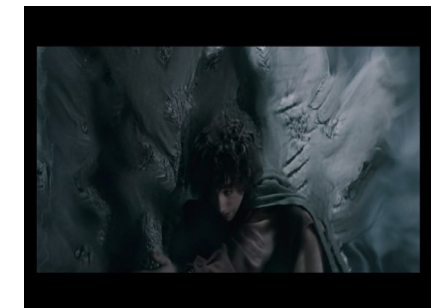
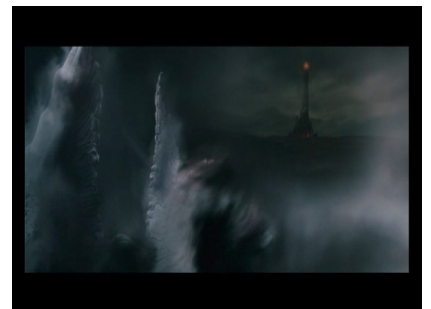
La etopeya describe el carácter ambicioso de los hombres que intenta arrebatarse el anillo a Frodo. El poder del anillo sobre el carácter de los hombres es de tal magnitud que estos se ven constantemente atrapados por este objeto fuera de su voluntad. Esto lo observamos claramente en esta escena al momento en que vemos que uno de los hombres de la comitiva exhorta a Frodo para que le dé el anillo de poder.

También el recurso de la apóstrofe se encuentra presente en esta escena. Este se presenta al momento en que Frodo se coloca el anillo y de pronto desaparece de la escena.

Película: El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo (2001).

Título de la escena: Parth Galen

Director de la Película: Peter Jackson.



La desaparición de Frodo en la escena provoca la ruptura del hilo conductor del discurso enfocando la atención del relato en un punto diferente al que comenzó la escena.

Y para finalizar vamos a analizar los tropos encontrados en esta escena. La metonimia se presenta en la misma cuando Frodo huye del hombre que quiere arrebatarse el anillo, poniéndoselo y provocando su desaparición.

Y por otro lado, una vez más, se muestra la alegoría de Sauron a través de los elementos efectistas que se plantean en el plano de la expresión, encarnados en esa coloración naranja y ese agujero negro que se muestra en medio de la imagen.

4.4.1.13.3 Relación con la creatividad:

En esta escena Frodo intenta liberarse del acoso de uno de sus compañeros, que quiere que Frodo le de el anillo. Frodo al no poder liberarse de esa presión se pone el anillo y desaparece.

En relación a la creatividad de la escena observamos el plano en que Frodo desaparece y encontramos dotes creativas, al momento de concebir la elaboración de esta toma. Lo más creativo no es la desaparición de Frodo en sí (puesto que esta técnica ha sido utilizada desde los comienzos del cine) sino la forma como Frodo –al desaparecer- se introduce en un mundo totalmente diferente a su mundo real.

Se crea un espacio infinito donde el etalonaje colabora otorgándole una coloración oscura al fondo y a toda la imagen tintándola de gris para recrear esa atmósfera desconocida y oscura donde se encuentra. También hay que destacar la coloración naranja que se observa en la esquina superior derecha correspondiente a Mordor.

En conclusión, la creatividad de la escena se plantea en la elaboración de ese espacio desconocido donde se introduce Frodo, una vez que se coloca el anillo en el dedo. Dicho espacio es además, es retocado en el etalonaje para resaltar esas cualidades que le han sido impresas en el plano de la expresión.

4.4.1.13.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena reside también en los planos en que Frodo se encuentra en un escenario totalmente diferente a su realidad. La originalidad vendría a ser la forma como se ha trabajado la composición en si misma.

A estos planos se les ha despojado de una profundidad y de un horizonte para simplemente colocarles un sólido de color sobre el cual se ha aislado una parte de la realidad que, por otro lado, ha sido cambiada de color.

El árbol sobre el cual Frodo observa la tierra de Mordor (que también destaca la intervención y originalidad del etalonaje en conservar los naranjas procedentes de este lugar) es un elemento -de su realidad- que se ha conservado como pared, que sirve a Frodo para observar lo que se va a encontrar a lo lejos que no es otra cosa que Mordor.

Esta composición, además, es enriquecida con la presencia en la esquina superior derecha, de la tierra de Mordor que empieza pequeña pero que luego se hace grande y se acerca a Frodo en busca del anillo.

En conclusión, la originalidad de la escena se encuentra en la composición de diferentes elementos aislados, como Frodo (quien se esconde detrás del árbol) rodado sobre una pantalla azul, la tierra de Mordor –creada a través de una animación en 3D- y todo esto sobre un fondo sólido de un color tan oscuro como el negro para dar una sensación de vacío y penumbra a este escenario que, por otro lado, es lejano al escenario real donde Frodo desarrolla sus acciones.

4.4.1.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje				
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Al momento en que Sauron aparece en la batalla los hombres comienzan a ser destruidos siendo lanzados, y finalmente cayendo muertos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El anillo por el cual se desencadena una lucha entre las diferentes razas que pueblan la tierra media.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los señores oscuros que van a caballos en busca de Frodo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	Al momento en que Saruman mueve su vara mágica Gandalf recibe los golpes provocados por esta.	Gandalf esta herido debido a los golpes que lo elevan en el aire y le dejan caer, provocados por Saruman.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La lucha entre los magos quienes se golpean sin tocarse a través de la magia de las varas que poseen.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	Los hobbits al encender la fogata hacen que los señores oscuros les localicen y vayan a atacarlos.	Frodo sufre las consecuencias físicas del ataque de los señores oscuros recibiendo una herida de espada.	Los señores oscuros que buscan a Frodo para apoderarse del anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Frodo aparece y desaparece de la escena utilizando el anillo que lleva en el bolsillo.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	La mujer elfa provoca que las aguas se conviertan en caballos que enterran a los señores oscuros.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Cuando las aguas que mueven producto del deseo de la mujer elfa. Estas adquieren forma de caballo y enterran a los señores oscuros.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.

4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

Efectos Especiales y Personaje					
RELACIÓN CON LA NARRATIVA	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EI PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	Saruman invoca a las fuerzas de la naturaleza para que se produzca deslizamientos de hielo que les impida el paso a la comitiva.	La comitiva sufre las consecuencias físicas de los derrubios de hielo mientras a travesan la montaña.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	Pippin y Merry comienzan a arrojar piedras al agua que rodea la puerta de la montaña y provocan que el pulpo se despierte.	Frodo es atado por uno de los tentáculos del pulpo y lanzado de arriba hacia abajo.	El pulpo que atrapa a Frodo e intenta devorarlo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Frodo es mal herido por la puñalada que le clava el trol, pero finalmente veremos que se salva por haber usado una maya protectora.	El trol de las cavernas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El señor del fuego	La aparición del señor del fuego hace que nuestros protagonistas corran hacia el puente de KHAZAD- DUM.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Galadriel ve alterado su aspecto físico al momento que se transforma debido a que fue atraída por el anillo de poder	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	Frodo se coloca el anillo y provoca su desaparición de la escena.	Frodo sufre las consecuencias físicas de colocarse el anillo provocando ser transparente para el resto de personas en ese escenario.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Frodo se sirve del efecto de transparencia para huir de las manos del hombre que quiere quitarle el anillo.	Frodo utiliza como objeto real el anillo que lleva para ser destruido en la tierra de Mordor.

4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje			Efectos especiales y Acción	
	LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	EFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN EN TODO MOMENTO	EFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prologo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	Se lucha contra Sauron cuyo personaje es en parte creado a través de técnicas de efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La creación del anillo, y el vencimiento de la batalla contra Sauron.	Al momento que aparece Sauron en la escena provoca la destrucción y muerte de muchos hombres.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Durante toda la escena la intención de Gandalf es ir a Gondor en busca de información sobre el anillo que finalmente encuentra.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Quando Saruman comienza a mover su vara mágica y eleva a Gandalf a una distancia del suelo y luego le suelta.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	Frodo intenta luchar contra los señores oscuros.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Los hobbits al tener la fogata encendida provocan que los señores oscuros los localicen y vengán a buscarlos.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Las aguas se mueven y adquieren la forma de caballos que provocan que los señores oscuros sean absorbidos.	La mujer elfa conjura para que las aguas se levanten y le ayuden a luchar en contra de los señores oscuros.

4.4.1.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje			Efectos especiales y Acción		
	LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	EFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN EN TODO MOMENTO	EFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Saruman invoca a las fuerzas de la naturaleza para que se produzca deslizamientos de hielo que les impida el paso a la comitiva.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	Tanto Frodo como sus amigos luchan contra el pulpo y logran vencerle.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Una vez que el pulpo coge a Frodo se desencadena una lucha por liberarle.	Pimpin y Merry comienzan a arrojar piedras al agua que rodea la puerta de la montaña y provocan que el pulpo se despierte.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	Frodo y los demás luchan contra el trol hasta matarle.	El trol de las cavernas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El trol comienza a golpear a Frodo y los demás hasta que le hiere gravemente. Después Pimpin y Merry luchan y matan al trol.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	La lucha de la comitiva contra el señor del fuego, especialmente la pelea que libra Gandalf.	El señor del fuego	A lo largo de la escena el señor del fuego se encuentra presente y avanza en busca de sus enemigos para destruirlos.	Cuando el señor del fuego regresa uno de sus brazos desde el abismo y atrapa a Gandalf arrojándole al mismo lugar.	Cuando Gandalf golpea el suelo del puente provoca que este se rompa y que el señor del fuego caiga al abismo.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El efecto aparece debido a que Frodo se acerca al espejo para ver el futuro.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Frodo se coloca el anillo y como consecuencia desaparece de la escena.	

4.4.1.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

Efectos Especiales y Espacio			
RELACIÓN CON LA NARRATIVA	ESPACIO FORMA PARTE DEL EFECTO ESPECIAL	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prologo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	Los planos de la tierra de Mordor creados en 3D sobre los cuales se observa la destrucción de las poblaciones.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	La destrucción de Sauron por parte de los hombres expande sus ruinas a lo largo de la tierra media
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	Los grandes paisajes descritos mientras Gandalf llega a Gondor, y la misma tierra de Mordor.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	El gran salón del castillo que no es un escenario real sino una creación imaginaria adaptada al relato.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	Espacio creado or medio de un escenario de rodaje al cual se le han añadido objeto reales y posteriormente ha sido compuesto con los demás elementos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	Se crea un espacio imaginario producto del modelado del mismo en un programa de animación en 3D que permite generar las tomas de cámara que se observan en escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	Las aguas que se convierten en caballos y luchan contra los señores oscuros.	Se utilizan escenario reales donde los personajes se integran y además integran elementos no reales.	El cambio que se produce en las aguas cuando la mujer elfa las invoca.

4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio			ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL
	ESPACIO FORMA PARTE DEL EFECTO ESPECIAL	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL		
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	El escenario donde se encuentra Saruman en lo alto de su castillo está formado por la integración de diferentes imágenes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		Saruman invoca a las fuerzas de la naturaleza quienes provocan el deslizamiento de hielo que entierra a Frodo y sus amigos.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	El escenario de esta escena forma parte del efecto virtual contruido a través de medios mecánicos y virtuales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		Cuando el pulpo intenta atraparles hace que se desplomen las paredes de la puerta de entrada.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	El escenario es el resultado de la integración de diferentes elementos: objetos rodados en el escenario, elementos virtuales y matte painting.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		Cada vez que los orcos, trol y la comitiva que acompaña a Frodo continúan con el enfrentamiento las consecuencias de las acciones se reflejan en el espacio.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	Todo el espacio de esta escena es una creación virtual con la integración de personajes reales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		Gandalf golpea el suelo del puente de KHAZAD- DUM y hace que este se rompa.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	El escenario creado durante de la transformación de Galadriel, donde fundamentalmente se la ve a ella sin ningún elemento a su alrededor.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	Mientras Frodo lleva puesto el anillo se crea un escenario totalmente imaginario donde se reemplazan fondos por colores y sólo se observan elementos aislados.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.

4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio		Efectos Especiales y Tiempo Narrativo		
	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	TIEMPO DEL RELATO FILMICO	ELIPSIS	FLASHBACK
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	El regreso al pasado lo realiza utilizando técnicas de montaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Las primeras tomas de la escena describen un paisaje real mezclado con uno totalmente imaginario	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Utiliza escenario reales creando un espacio mimético con la realidad producto de la intervención del matte painting y decorados extras.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.4.1.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio			Efectos Especiales y Tiempo Narrativo	
	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	TIEMPO DEL RELATO FILMICO	ELIPSIS	FLASHBACK
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	Se plantean varios espacios en la misma escena. Donde se encuentra Saruman y donde esta Frodo y la comitiva.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	Cuando Frodo esta transparencia entra en un espacio compuesto por diferentes espacios ajenos al espacio original.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato pero si que observamos el desarrollo de dos acciones en paralelo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.4.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje			Etalonaje y Acción	Etalonaje y Espacio	
	CARACTERIZACIÓN	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	A través del etalonaje se caracteriza a cada uno de los grupos involucrados en la historia de la película.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Cuando en el mapa de la tierra de Media se imprime una coloración naranja, haciendo referencia al fuego y destrucción que sufre la zona.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	El paisaje sobre el cual se desarrolla la batalla es etalonado intensificando las zonas oscuras y dejando a lo lejos las claras.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Cuando Gandalf lee los manuscritos de Isildur, se le imprime una coloración naranja que describe su acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	La coloración impresa a los paisajes creados con matte painting crean una atmósfera acorde con la descripción del relato.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	En el castillo de Saruman, Gandalf adquiere una coloración azulada en las zonas más oscuras de la imagen haciendo referencia a la coloración del entorno.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Durante el espacio donde se desarrolla la pelea se le imprime a ese escenario una coloración azul que le permite crear una atmósfera más cargada.	En los paisajes descritos en los primeros planos de la escena se observa la intervención del etalonaje como medio creador de espacio.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	Permite mejorar la caracterización de los señores oscuros dándoles más luz a estos mientras Frodo tiene puesto el anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Ayuda a la integración de los elementos que han creado este escenario imaginario creando un espacio tenebroso y peligroso.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Identifica al espacio con colores naranjas en las zonas más iluminadas para resaltar el fuego, y tonos marrones en las zonas oscuras.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	La mujer elfa al aparecer ante Frodo adquiere una coloración blanca producto de la luz que la envuelve. De la cual sale caminando hacia nuestro personaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Cuando la mujer elfa aparece ante Frodo se crea un espacio particular imprimiendo a la imagen una coloración blanca que identifica la pureza del personaje.

4.4.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje			Etalonaje y Acción		Etalonaje y Espacio	
	CARACTERIZACIÓN	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR	DESCRIBE LA ACCIÓN	RESALTA EL ESPACIO OTORGÁNDOLE UN COLOR IDENTIFICATIVO	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Al momento en que Gandalf recuerda el tiempo que paso cautivo por Saruman la tonalidad del espacio cambia a un azul concreto entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Crea un ambiente imaginario cuando Saruman invoca a las fuerzas de la naturaleza para que actúen en contra de Frodo y la comitiva.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Frodo es elevado por los tentáculos del pulpo y movido de un lado al otro. En estos planos adquiere la coloración oscura del entorno.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Los planos de acción cuando Frodo y sus amigos luchan contra el pulpo se caracterizan por la oscuridad de las zonas menos iluminadas y su tinte azul.	Deja una tonalidad azul a lo largo de todo el plano, pero fundamentalmente No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Deja una tonalidad azul a lo largo de todo el plano, pero fundamentalmente No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	Se oscurece casi todo el plano salvo el rostro del protagonista que se mantienen iluminado.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Utiliza la coloración azul y blanca a lo largo de todo el escenario. Oscurece las zonas menos iluminadas y en las que se tiene más luz se atenúan los blancos.	Utiliza la coloración azul y blanca a lo largo de todo el escenario. Oscurece las zonas menos iluminadas y en las que se tiene más luz se atenúan los blancos.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad-Dum	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Gandalf al enfrentarse al señor del fuego adquiere una tonalidad naranja reflejando el fuego que emite su enemigo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Cuando Gandalf se enfrenta al fuego se crea un etalonaje particular en el que lo envuelve en una esfera de luz.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	Galadriel adquiere una caracterización de color verde en los planos en los que se siente atraída por el anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se crea una coloración blanca que emanara del fondo del personaje. Se obvia el escenario y este es reemplazado por un fondo negro	Se crea una coloración blanca que emanara del fondo del personaje. Se obvia el escenario y este es reemplazado por un fondo negro	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Mientras Frodo lleva puesto el anillo el escenario se imprime de una coloración aguanina donde las zonas menos iluminadas están más oscuras.	Mientras Frodo lleva puesto el anillo el escenario se imprime de una coloración aguanina donde las zonas menos iluminadas están más oscuras.	

4.4.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Tiempo Narrativo		
	TIEMPO DEL RELATO FILMICO	ELIPSIS	FLASHBACK
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	Se utiliza la figura del narrador, e uso de técnicas de montaje que acortan tiempos de acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isidur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	Se utiliza un regreso al pasado que se encuentra impreso con una coloración azul que le identifica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.

4.4.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Tiempo Narrativo		
	TIEMPO DEL RELATO FILMICO	ELIPSIS	FLASHBACK
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	Mientras el tiempo del relato es cronológico la coloración de las escenas son naranjas de acuerdo al tiempo narrativo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	Cuando se recuerda el pasado la tonalidad de las escenas son azules oscuras.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.

4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN							
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ASIDENTON	ELIPSIS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prologo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La cantidad de tropas de los hombres quienes luchan contra los soldados de Sauron.	Empezar la batalla entre los hombres y las tropas de Sauron. Comienza la lucha. Aparece Sauron y comienza a arrasar con todos. Isildur le corta el dedo a Sauron y le quita el anillo.	Se repite el uso de la misma composición para la presentación de los tres grupos a quienes se les repartió los anillos.	Sauron es destruido por Isildur y pierde el anillo. Posteriormente Isildur es muerto perdiendo el anillo nuevamente.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Se adelanta el tiempo de narración y vemos a Isildur montado a caballo y siendo atacado y muerto en el río.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Se repiten las imágenes de Isildur venciendo a Sauron apoderándose el anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Se produce una elipsis temporal mientras Gandalf lee los manuscritos de Isildur sobre la batalla de la Tierra Media contra Sauron.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Gandalf es lanzado contra las paredes de la gran habitación. Este acto se repite varias veces a lo largo del principio esta escena.	Las repetidas veces en que Saruman golpea a Gandalf haciendo que se arrastre en el suelo por medio de la fuerza de su vara.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La cantidad de espectros que aparecen en el monte en busca de Frodo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La gran cantidad de orcos trabajando en las galerías del interior de las cavernas de Isengard.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Se repiten las mismas labores de trabajo de los orcos al momento que se realiza el movimiento de cámara.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Los espectros que persiguen a Arwen y a Frodo.	Arwen sale del bosque con Frodo para salvarle, y mientras están cabalgando los espectros les persiguen hasta que Arwen hace que las aguas se conviertan en caballos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.

4.4.1.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN						
	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ASIDENTON	ELIPSIS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Gandalf recibe los golpes de Saruman una y otra vez sin poder defenderse hasta que salta al abismo sobre una ave que pasa.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Las repetidas veces en que Saruman golpea a Gandalf con el poder de su vara.	Mientras Saruman se encuentra en lo alto de la fortaleza junto con Gandalf este salta al abismo y se levanta volando encima de un ave.	Gandalf vuelve a su tiempo real después de haber recordado lo que le pasó cuando estaba en cautividad en la fortaleza de Saruman.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Las repetidas veces en que el viento helado detiene a Gandalf y a la comitiva y les impide el paso.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La repentina caída de piedras y el derrumbe provocado por Saruman.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Pipin lanza piedras al agua, Frodo logra abrir la puerta. En ese momento el pulpo se despierta y atrapa a Frodo.	Las veces que pipin lanza piedras al agua, haciendo que los personajes que allí habitan, se despierten.	Las veces que el pulpo coge a Frodo y comienza a lanzarlo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	Los golpes que produce el trol al momento que pelea contra los hobbits.	La cantidad de orcos con los cuales la comitiva debe luchar.	La comitiva espera la entrada de los orcos. Estos rompen la puerta, y comienzan a atacar. En ese momento entra un trol que comienza a atacar los hobbits.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Las veces que se oye el eco de la caída de la cabeza del esqueleto que Pippin empuja.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	Los golpes que gandalf da sobre el puente que al final terminan rompiéndolo.	La cantidad de orcos que rodean a la comitiva cuando estos se encuentran dentro de Moria.	La comitiva comienza a correr hacia el puente, y Balrog comienza a seguirlos hasta que les encuentran y Gandalf se enfrenta a él.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Se pone el anillo e inmediatamente desaparece.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.

4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN			FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO		
	HIPERBATON	RETICENCIA	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPOEYA	PROSOGRAFÍA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	El discurso transcurre en la batalla contra Sauron, y cuando esta termina se abandona el orden nominal de la escena y observamos otro espacio y tiempo diferente.	Se observa a Isildur muerto en el río, entendiendo que ha sido muerto por la ambición de algún otro de apoderarse del anillo.	Las fuerzas de los hombres, quienes representan la salvación para la Tierra Media, y las fuerzas de Sauron quienes representan el dominio de la Tierra Media.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Se describe el aspecto externo de Sauron. Como un enorme hombre de lata con fuego en su interior.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Gandalf lee los manuscritos de Isildur y deduce que el anillo que posee Frodo puede ser el anillo de poder.	Los espectros que intentan localizar a Frodo para apoderarse del anillo, y por otro lado, Gandalf que intenta proteger a Frodo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Cuando Gandalf habla con Saruman, este intenta convencerlo de que hay que rendirse frente a Sauron. Gandalf sabe que Saruman ya no está de su lado.	Saruman que se ha cambiado al lado de Sauron, y Gandalf que defiende la presencia de la Tierra Media.	El mago blanco que anteriormente era el maestro de Gandalf y que le apoyaba ahora está en su contra.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Frodo duerme tranquilamente cuando se percató que los demás están haciendo una fogata. En esos momentos deducen que no están solos.	Los espectros que vienen a buscar a Frodo para quitarle el anillo, y por otro lado, los hobbits que intentan defenderlo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Los espectros que intentan capturar a Frodo para convertirlo en uno de ellos y Arwen quien intenta llevar a Frodo donde su padre.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La creación de las aguas que se convierten en caballo blancos que persiguen a los espectros hasta hacerles caer en ella.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.

4.4.1.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN			FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO		
	HIPERBATON	RETICENCIA	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPEYA	PROSOGRAFÍA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	Frodo le pregunta a Gandalf porque no estuvo en el lugar según lo acordado, y se observa a Gandalf recordando lo pasado.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Saruman quien representa la maldad y Gandalf quien quiere luchar a favor de los hombres.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	El ave que le ayuda a Gandalf a salir de la cautividad donde se encuentra en la fortaleza de Saruman.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Saruman quien lucha a favor de la maldad de Sauron, y Gandalf y su comitiva quienes quieren ayudar a Frodo a destruir el anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La prosopopeya se plantea en la vida que cobra la montaña y la avalancha que genera producto de la fuerza maligna de Saruman.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	El pulpo creado a través de técnicas mecánicas de creación de efectos, junto con técnicas virtuales para su mejor integración.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La comitiva siente el ruido que hacen los orcos, y preparan sus armas. No dicen nada pero saben que ellos están cerca.	Los orcos y el trol que representan la maldad y la comitiva quienes representan el bien y la finalidad de destruir el anillo para salvar a la Tierra Media.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	El trol que ataca a los hobbits y que finalmente hiere a Frodo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Balrog que representa la llama y la sombra, y Gandalf que representa la supervivencia de los hombres.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Balrog, la llama y la sombra que suelta fuego y persigue a la comitiva.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	Frodo deja de ver el espejo de Galadriel y esta se transforma en un ser espectral perdiendo la construcción normal del discurso.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Hasta el ser más puro –como es el caso de un elfo- no puede evitar codiciar el anillo de poder.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	Frodo para evitar que le atrapen se pone el anillo y pasa a un escenario vacío distinto al real, perdiendo la construcción normal del discurso.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Uno de los miembros de la comitiva que le acompaña y vela por Frodo es quien quiere apoderarse del anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.

4.4.1.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO						
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	ETOPEYA	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA	DESCRIPCIÓN	APOSTROFE	COMPARACIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	El carácter decisivo de Isildur, que vive a su padre muerto y se enfrenta con Sauron sin importarle las consecuencias.	Se describe la explanada sobre la cual se realiza la batalla de Tierra Media.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	En el momento en que los hombres están luchando contra las fuerzas de Sauron, repentinamente aparece este con una gran fuerza que destruye todo alrededor.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Los paisajes que cabalga Gandalf para llegar a Gondor y leer los manuscritos de Isildur.	Gandalf al leer los manuscritos de Isildur hace una referencia a los hechos pasados sucedidos en la Tierra Media.	Se realiza una descripción detallada de como Isildur venció a Sauron y se hizo con el poder del anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Gandalf relaciona los hechos sucedidos en la batalla que libró Isildur contra Sauron, y el anillo que posee Frodo.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saurman el Blanco	El carácter traicionero de Saurman quien en lugar de brindarle un apoyo a Gandalf le golpea y le encierra.	Describe el exterior de la fortaleza de Isengard donde vive Saurman el mago blanco.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Cuando Gandalf se da cuenta que Saurman no está de su lado se quiere retirar pero este le cierra la puertas y comienza a atacarle.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	El carácter valiente de los hobbits, quienes se enfrentan a los espectros sin importarles que estos sean más grandes, y fuertes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Frodo se despierta ordenando a los demás que apaguen la fogata, en esos momentos los espectros los han localizado.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	El carácter del luchador que ha creado Saurman se demuestra cuando uno de los orcos ayuda hacer que nazca y finalmente terminan muriendo en manos de esta criatura.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Se describen las cavernas de Isengard a través de planos generales y movimientos de cámara que ilustran lo que hay en el interior.	Un orco ayuda a hacer nacer al luchador, y cuando está casi fuera, este ahorca al orco mantándole.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	El carácter valiente de Arwen quien con decisión monta a caballo y se lleva a Frodo donde su padre.	Descripción de los lugares sobre los que Arwen cabalga huyendo de los espectros.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Arwen cruza el río y los espectros esperan a que sea ella quien les entregue al chico, cuando van a cruzar las aguas se convierten en caballos blancos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.

4.4.1.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO						
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	ETOPEYA	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA	DESCRIPCIÓN	APOSTROFE	COMPARACIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	El carácter determinativo de Gandalf quien soportaba pacientemente los golpes de Saruman y aprovecha la primera oportunidad para salir.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Mientras Saruman golpe a Gandalf este de pronto aprovecha un descuido y huye montado sobre un ave.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	El carácter maligno de Saruman que invoca las fuerzas de la naturaleza para que le ayuden a detener a la comitiva.	Se describe el paisaje del pasaje de Caradhras encima de montaña.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	La valentía de los miembros de la comitiva que defendieron a Frodo hasta liberarle de los tentáculos del pulpo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Todos entran en Moria, pero de pronto un pulpo sale del agua, y atrapa a Frodo arrastrándolo hacia dentro del agua.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	La pelea final en que los hobbits matan al trol para vengar la herida hecha a Frodo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Gandalf revisa unos libros que encuentra, cuando Pippin deja caer una cabeza de esqueleto y de pronto aparecen los orcos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dûm	El carácter decisivo y valiente de Gandalf que pelea hasta el final para defender a los suyos.	Se describe el lugar con planos generales que muestran el enorme abismo que tiene ese sitio.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Los orcos persiguen a la comitiva y de pronto huyen de ella porque sienten la presencia de Balrog.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	El carácter débil de Galadriel que sucumbe a los efectos del anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Frodo deja de ver las imágenes del espejo y de pronto Galadriel se transforma en un ser despreciable.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	El carácter ambicioso de los hombres que intentan arrebatarse el anillo a Frodo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Frodo se coloca el anillo, y de pronto desaparece de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.

4.4.1.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO				TROPOS				
	OBSTENTACIÓN	ALUSIÓN	PERÍFRASIS	METONIMIA	ENFASIS	IRONIA	CARICATURA	ALEGORIA	HIPÉRBOLE
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	El uso del anillo para Isildur es una señal que significa haber vencido a Sauron y haberse apoderado de su anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La consecuencia de poseer el anillo, significó la muerte para Isildur.	La fuerza con la que Isildur lucha contra Sauron y le arrebató el anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La exagerada dimensión del elemento en el tamaño de Sauron, y la fuerza que imprime en sus actos.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Gandalf leyendo los manuscritos de Isildur, hace referencia a la batalla que libró la Tierra Media contra Sauron.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Gandalf cabalga hacia Gondor. Al leer los manuscritos obtiene información deseada.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La monumentalidad de la Torre de Mordor.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Gandalf desea salir de la fortaleza de Isengard pero Saruman le detiene como consecuencia del diálogo que tuvieron.	En cada uno de los golpes que tanto Gandalf como Saruman propician el uno al otro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Los espectros localizan a los hobbits como consecuencia de la fogata que estos encendieron.	La forma en que Frodo ordena y apaga la fogata creada por sus compañeros.	Los hobbits hicieron la fogata porque se sentían a salvo pero lo que no sabían era que corrían mucho más peligro con ella.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	El orco muere asfixiado como consecuencia del apretón en el cuello que produce el luchador.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Quien le ayuda a nacer al luchador es a quien primero mata.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La forma en que este monstruo de las cavernas renace, muestra el mismo poder y fuerza que contiene.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Anwen cabalga por las laderas haciendo un recorrido más largo bordeando las zonas.	Anwen conjura las aguas y estas se levantan como caballos blancos.	La fuerza con que las aguas se levantan y comienzan a atrapar a los espectros dentro de ellas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.

4.4.1.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO				TROPOS				
	OBSTENTACIÓN	ALUSIÓN	PERÍFRASIS	METONIMIA	ENFASIS	IRONIA	CARICATURA	ALEGORÍA	HIPÉRBOLE
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Como consecuencia del descuido de Saruman, Gandalf aprovecha para salir.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La enorme ave sobre la cual se monta Gandalf y que le saca de su cautividad en tierras de Saruman.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Saruman hace alusión a la naturaleza para que sus fuerzas impidan el paso de la comitiva.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Como consecuencia del derribo de placas de hielo se toma la decisión de caminar el camino hacia Mordor.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	El gran plano genera donde se muestra a Saruman invocando a las fuerzas de la naturaleza para que detenga el paso a la comitiva.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Pipin al lanzar las piedras al agua, hace que caparezca el pulpo que atrapa a Frodo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	El enorme pulpo gigante, de exagerado tamaño que aparece en escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Pippin deja caer la cabeza del esqueleto y ese ruido se escucha por todos lados provocando la aparición de los orcos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	La exagerada dimensión del trol con respecto a los demás personajes que actúan en la escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Recoren grandes distancias intentando esquivar a Balrog hasta que este finalmente les encuentre.	Gandalf hace que el puente se rompa provocando que Balrog caiga al abismo.	La fuerza que imprimen Gandalf al momento de golpear el puente y hacer que se rompa y caiga Balrog al abismo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Las enormes dimensiones de Balrog, no sólo de su estructura física sino también de sus lazos de fuego.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Las imágenes que Frodo ve en el espejo hacen alusión a la comarca y a los efectos que esta sufrirá si no se destruye el anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Frodo huye del hombre que quiere arrebatárselo el anillo, poniéndoselo y provocando su desaparición.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.	Los elementos efectivos encamados en esa coloración naranja.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica.

4.4.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

CREATIVIDAD					
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	FORMAS CREATIVAS DE COMPOSICIÓN DE IMÁGENES	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Las diferentes imágenes mostradas encima de los planos de la tierra de Mordor.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Precisión y creatividad en el uso de técnicas como el matte painting para crear paisajes de la tierra media y Mordor.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Gandalf y Saruman comienzan a pelear el uno con el otro, lanzándose y golpeándose con la fuerza de sus varas.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Una vez que Frodo esta invisible puede ver a los señores de lo oscuro como almas de monstruos dentro de un espacio vacío.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se utilizan perspectivas imposibles de crear pero creíbles ante los ojos del espectador para describir la preparación que llevan a cabo este ejército.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	Las aguas se levantan y se transforman en caballos que entierran a los señores de lo oscuro.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	CREATIVIDAD				
	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	FORMAS CREATIVAS DE COMPOSICIÓN DE IMÁGENES	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Gandalf y Saruman luchan entre ellos. Los planos de acción rodados sobre pantallas azules son integrados con el escenario virtual creado para la escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Saruman invoca a las fuerzas de la naturaleza mientras que Frodo y la comitiva se enfrentan a las consecuencias.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	En el momento en que Frodo es cogido por el pulpo para devorarlo, los demás intentan salvarle. Se produce una integración entre diferentes elementos.	El uso de animatronics, y modelos virtuales combinados con personajes reales rodados sobre pantallas azules.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	En los planos en que tanto Frodo, Pippin Merry y Legolas luchan contra el trol se produce una integración entre objetos virtuales con seres reales.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad-Dûm	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Gandalf se enfrenta ante un monstruo de fuego al cual provoca que se caiga al vacío por la fuerza con la cual golpe el puente que les sujeta.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Cuando Frodo mira al espejo y ve reflejado en él lo que puede suceder en un futuro sino destruye el anillo.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	Frodo desaparece al momento en que se pone el anillo dejando sus acciones en el escenario real.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.1.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

ORIGINALIDAD DE LA ESCENA				
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUIÓN	MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prologo: Un Anillo para Gobernarnos a Todos...	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La creación de un escenario imaginario haciendo uso de técnicas de matte painting y multiplicación de personajes con el programa Massive Program.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Destaca por el uso de técnicas mecánicas de creación de efectos y su respectivo retoque en las salas de posproducción.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La forma de presentar a los señores de lo oscuro mientras Frodo se encuentra invisible.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	El uso de programas de animación como Maya, a permitido la realización de un escenario imaginario como este. La cámara de esta animación ha sido la responsable de estas tomas.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	Las aguas convertidas en caballos	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Los movimientos que realizan para poco a poco ir enterrando a los señores de lo oscuro.	

4.4.1.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

ORIGINALIDAD DE LA ESCENA				
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUIÓN	MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	El ave en que huye Gandalf	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La forma como el ave vuela alejándose del castillo de Saruman.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación de la cámara que hace ver a Saruman invocando a las fuerzas de la naturaleza.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	La puerta de la cueva y su desplome.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación de los movimientos del pulpos cuando se trata de imágenes virtuales.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	El trol que les ataca.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación del trol y de sus movimientos. Su configuración de peso y forma al igual que las herramientas que utiliza.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	El señor del fuego.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Al caer al abismo y que uno de sus látigos regresa y ataca a Gandalf.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La forma como se plantea el efecto para describir la atracción de Galadriel por el anillo.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La composición del efecto para dar a entender la cercanía de Sauron en la escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	

4.4.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD			ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Prólogo: Un Anillo para Gobernarlos a Todos...	Diferentes tipos de iluminación para describir a los diferentes grupos que poseen el anillo.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Aumento del brillo en las altas luces para iluminar determinadas partes de Sauron cuando cae destruido.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 La Historia de Isildur	Con el etalonaje se crean unos tonos pastel dándole a los paisajes las atmósferas que requieren: Oscureciendo los lugares relacionados con Mordor e iluminando el resto.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Se producen cambios de luz en la escena y se cambian los colores de las mismas para identificarlas.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Saruman el Blanco	Se imprime una coloración oscura en las zonas medias iluminados y los medios tonos se tinte de azul.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Un cuchillo en la oscuridad	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Imprime a los señores oscuro una luz blanca que emana del fondo que les ilumina y resalta pero deja la oscuridad en sus facciones para no quitarles su naturaleza de maldad.	Cuando Frodo ve a los señores de lo oscuro mientras está transparente los ve sobre un fondo negro iluminado por una luz blanca.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Las cavernas de Isengard	Se imprime una coloración naranja a toda la escena para resaltar el fuego que emana de las cavernas.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Ayuda a la integración de la imágenes 3D sobre todo en la primera parte de la escena, oscureciendo los negros y tintando de naranja y blanco, los demás rangos de color.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Huyendo hacia el Vado	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Baja la saturación de los personajes rodados sobre pantalla azul para integrarlos con elementos de agua.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Baja la saturación de la imagen para integrar los elementos de agua con los personajes reales.

4.4.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS DE LA PELÍCULA "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD				ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL		
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Rivendell	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Baja la saturación de los actores rodados sobre pantalla en azul para integrarlos mejor con la coloración del escenario.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Las luces azules describen el escenario y la acción realizada entre los magos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El pasaje de Caradhras	El pasaje de Caradhras es impreso con un etalonaje donde se destacan las altas luces para identificar la nevada que sufren.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Se producen cambios de luz que el etalonaje aprovecha para favorecer a Saruman en este caso mientras invoca a las fuerzas de la naturaleza.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Moria	El espacio se tinte de azul y se oscurecen las zonas menos iluminadas de la imagen para crear mayor sensación de peligrosidad.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se produce una iluminación que eleva la luz de forma selectiva a la puerta que da acceso a moria.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El sepulcro de Balin.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Se quita a los personajes parte de la iluminación que poseen, desaturando sus medios tonos para integrarlos mejor con los modelos virtuales, en este caso con el trol.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se utilizan los recursos del etalonaje para quitar la iluminación de los personajes reales e imprimir al conjunto de la escena una iluminación homogénea.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El puente de Khazad- Dum	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Caracteriza el rostro de Gandalf al momento en que se enfrenta al señor del fuego, volviendo el etalonaje que refleja de las llamas que el enemigo emana.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se coloca una iluminación particular a la figura de Gandalf al momento en que se enfrenta al señor del fuego para resaltar su característica de bondad.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 El espejo de Galadriel	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Caracteriza a Galadriel con una coloración verde.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Desde la parte posterior del personaje se elevan los blancos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001 Parth Galen	Crea atmósfera mientras Frodo se encuentra invisible, dando una coloración negra al fondo infinito y resaltando los colores naranjas de Mordor.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se produce un realce de los colores naranjas provenientes del modelo 3D.	

4.4.2 Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad en la película:

“El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002)

4.4.2.1 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Prólogo: Los cimientos de Piedra.

4.4.2.1.1 Relación con la narrativa:

Esta es la escena que inicia esta segunda parte de la película. Empieza con unos planos generales de las montañas sobre las cuales libra una lucha Gandalf y el monstruo oscuro. Estos planos toman las mismas imágenes de la primera parte de la película donde Gandalf luchaba contra el monstruo hasta hacerle caer en el abismo, pero éste libera uno de sus lazos para arrastrar a Gandalf al mismo abismo.

En esta segunda parte, Gandalf cae al abismo luchando contra el monstruo y siguen cayendo hasta llegar a una zona un poco más clara que la anterior. Finalmente, observamos como Frodo se despierta de un sueño, entendiendo que es él quien ha soñado que pasó con Gandalf después de haber caído al abismo.

En esta escena se plantea una relación entre los personajes y los efectos especiales y etalonaje que posee las siguientes características: los personajes son los que provocan la aparición del efecto especial. Esta afirmación se observa cuando Gandalf golpea con fuerza el puente que le sostiene y provoca que este se rompa, haciendo que el monstruo oscuro caiga al abismo.

El propio personaje es un efecto especial. Hacemos referencia al monstruo oscuro para ilustrar esta característica. El monstruo oscuro es un modelo virtual creado por un programa de animación como Maya, a quien se le han elaborado una serie de características y una apariencia determinada para que luzca de la forma como lo vemos en la película. Esta modelado, texturizado y animado en Maya y posteriormente compuesto dentro de un programa de composición como Shake, que integra al personaje real (Gandalf) y al modelo virtual –en este caso el monstruo oscuro.

Otra característica es la lucha entre el personaje real protagonizado por Gandalf y el modelo virtual, que viene protagonizado por el monstruo oscuro. En este caso se combinan diferentes técnicas para la elaboración del efecto. Se desarrollan rodajes sobre pantallas azules para luego sustraer al personaje pero también se crea un pequeño modelo del personaje real para que en las partes de acción aparezca en lugar del personaje real.

Como última característica en relación a los personajes, el efecto especial reafirma el discurso del personaje. Un ejemplo de ello es el plano en que Gandalf, una vez que es arrastrado por el monstruo, continúa peleando con él hasta que logra destruirle. Aquí Gandalf reafirma su discurso porque no deja de realizar su acción, sino más bien la enfatiza.

Asimismo, el etalonaje hace que Gandalf adquiera una coloración naranja producto de reflejar el fuego que emana del monstruo.

En relación a la acción, los efectos especiales y el etalonaje forman parte de la acción porque están presentes en todos los momentos de acción de esta escena. El monstruo al ser un personaje virtual pero que tiene un especial protagonismo en la escena, aparece en casi todos los planos. De igual manera, el etalonaje oscurece las zonas menos iluminadas de la imagen y selecciona de forma selectiva puntos específicos donde se utiliza el naranja para emular el reflejo del fuego que emana del monstruo.

También los efectos especiales provocan la acción, cuando el monstruo lanza uno de sus lazos y atrapa a Gandalf haciendo que este se desplome y caiga al vacío. Asimismo, los efectos especiales aparecen como consecuencia de la acción del personaje protagonista, en este caso, es Gandalf quien, al momento de golpear el puente que le mantiene, hace que este se rompa y que el monstruo al querer avanzar, caiga.

En relación al espacio nos encontramos frente a un escenario que forma parte del efecto especial puesto que se trata de una composición de diferentes elementos procedentes de fuentes distintas que se convierten en una sola al momento en que el compositor las une dentro de un programa de composición como Shake.

También hay que mencionar que es este mismo espacio quien sufre las consecuencias de la presencia del efecto especial. Cuando Gandalf golpea fuertemente el puente que les sostiene provoca un efecto especial que hace que el puente se rompa y que el monstruo oscuro caiga al abismo.

Se imprime una coloración conjunto para la mejor integración de los elementos creando una atmósfera adecuada para este tipo de escena. En la sala de etalonaje fundamentalmente, se oscurecieron los negros y se tintó la imagen de un naranja procedente del fuego que posee el personaje virtual y que llena a toda la escena de esa coloración.

Finalmente, en relación al tiempo narrativo no se produce ninguna alteración del mismo por la presencia de los efectos especiales y el etalonaje. Simplemente, tanto los efectos especiales como el etalonaje contribuyen a enriquecen las escenas y acciones planteadas en el guión de la película.

4.4.2.1.2 Relación con los recursos retóricos:

Antes de analizar los recursos retóricos presentados en esta escena, recordemos los planos que se presentan. Esta escena inicia la segunda película de la trilogía, de modo tal que se inicia tomando de referencia el final de la primera parte. En consecuencia, vemos a Gandalf peleando con Balrog (la sombra y la llama) y finalmente cayendo al abismo hasta que logra que uno de sus lazos toque a Gandalf y de esa forma, Gandalf también cae al abismo junto con él. A partir de aquí se les ve luchando el uno contra el otro y cayendo en lo más profundo del abismo.

Para comenzar nuestro análisis, vamos a estudiar las figuras retóricas de dicción relacionadas con esta escena. Uno de los primeros recursos retóricos que encontramos es la anáfora. Esta se observa en los planos en que Gandalf golpea de forma reiterada con pequeños intervalos, el suelo del puente y que ocasiona (posteriormente) la ruptura del mismo y la caída de Balrog al abismo.

Por otro lado, también tiene presencia la epifora en los planos en que vemos a Gandalf golpear a Balrog hasta tratar de vencerlo. Estos golpes se realizan a pequeños intervalos pero son repetidos sucesivas veces mientras caen ambos en lo más profundo del abismo.

La elipsis, como recurso retórico, se produce cuando Frodo despierta de su sueño. Sueño que en realidad había sido la imagen de Gandalf cayendo y luchando junto con Balrog mientras caen al abismo. Gracias a este recurso narrativo, Frodo retrocede al pasado durante un instante, para contarnos que es lo que había sucedido con Gandalf.

El hipérbaton. Tiene relación con lo dicho anteriormente porque puesto que es justamente cuando Frodo despierta de su sueño, que se rompe la construcción normal del discurso y se regresa a un tiempo actual, habiendo pasado por unos hechos ya acontecidos.

Reticencia se encuentra en el relato al momento en que Gandalf hace que el monstruo de fuego caiga al abismo, sorprendentemente y por sorpresa éste hace que Gandalf caiga de igual manera al abismo.

Hasta aquí hemos analizado las figuras de dicción encontradas en esta escena. Se continuará el análisis con la figuras de pensamiento entre las que primero destaca la antítesis. Este recurso toma a la figura de Gandalf como el bien que intenta vencer al mal, representado en la figura de Balrog. La intención de Gandalf es detener a Balrog para que no ataque a sus amigos, por tal motivo lucha contra él para que no cruce el puente que les divide.

La prosopopeya se ilustra, justamente, en la figura de Balrog. Esta es una criatura creada a través de medios mecánicos y virtuales, cuya estructura es mitad perro y mitad toro. Relleno

con una textura de fuego que emana por todos sus lados y con un látigo que lanza partículas de fuego de la misma forma. Esta criatura, totalmente pictórica, sólo es posible que tenga vida gracias a la intervención de los efectos especiales y el etalonaje, preparados para esta escena.

La prosografía describe aún mas lo contado en la prosopopeya. Balrog es una criatura creada por ordenador, con una estructura delgada con cuerpo de perro y cabeza de toro. Que posee un látigo de fuego con el que amenaza y ataca a sus víctimas. Es un monstruo de enormes dimensiones que se mueve en dos patas como un ser humano.

Con el recurso de la etopeya podemos reconocer el firme carácter de Gandalf que al momento en que tiene que hacer frente a Balrog, no duda en ningún momento en ordenarle con fuerza que se retire y que no pase. E inclusive cuando ambos están cayendo al abismo, Gandalf sigue luchando contra Balrog aunque no sabe si va a sobrevivir.

Y para finalizar las figuras de pensamiento, encontramos la apóstrofe justamente en el momento en que Gandalf retrocede para seguir su camino y de pronto, el lazo de Balrog le atrapa y le hace caer al abismo junto con él.

Lo siguiente es estudiar los tropos encontrados en esta escena para lo cual empezaremos con la metonimia. El plano de la expresión nos muestra a Gandalf retomando el camino para encontrarse con sus compañeros, una vez que Balrog ha caído al abismo. Pero éste decide vengarse extendiendo uno de sus lazos, que coge a Gandalf y en consecuencia hace que también se caiga al mismo abismo.

El énfasis se expresa en el momento en que Gandalf golpea con fuerza el puente sobre el cual están el y Balrog y –producto de esta contundencia- hace que el puente se rompa y Balrog caiga al abismo.

Y para finalizar hablamos de la hipérbole que esta presente en Balrog, por ser un personaje virtual cuyas dimensiones han sido exageradas para crear mayor sensación de peligrosidad e inseguridad al momento en que cualquier personaje se enfrente con él.

4.4.2.1.3 Relación con la creatividad:

En esta escena presenciamos la lucha entre Gandalf y el monstruo oscuro. Nos encontramos retomando la última escena en la que terminó la primera película. Recordemos que una vez que el monstruo oscuro cae al abismo, extiende uno de sus brazos y hace que Gandalf se caiga de la misma manera. A partir de aquí, observamos (como en esta segunda parte) Gandalf y el monstruo oscuro luchan entre sí para destruir el uno al otro.

Al hacer un análisis creativo de esta escena encontramos que la creatividad de estos planos se encuentra en las tomas de acción. Utilizando diferentes técnicas de animación, se introducen desenfoques que ayudan a crear mayor velocidad de caída de la que aparentemente poseen los personajes.

La lucha que lleva a cabo Gandalf contra el señor oscuro magnifica la creatividad de esta escena puesto que estamos ante una actuación virtual, ya que el monstruo oscuro (al ser un personaje creado por ordenador) solamente puede ser visto una vez compuesta la escena. Es por eso pertinente, afirmar que estas tomas son creativas en su creación ya que han sido elaboradas sin tener en frente a todos los elementos en una sola composición.

4.4.2.1.4 Originalidad de la escena

En esta escena, encontramos muchas señas de originalidad en la misma, pero creo que merece la pena destacar la animación del monstruo oscuro que no sólo ha sido modelado en 3D sino que también se le ha adjudicado una textura realmente original (una textura de fuego) que lo hace más llamativo con respecto al resto.

Esa textura de fuego, no es más que una partícula correctamente elaborada que se coloca una vez que se comienza a mapear el objeto. Pero no sólo la textura del modelo, atrae en lo que respecta a su elaboración, es interesante (también) observar como se han adjudicado los pesos y fuerzas necesarias al modelo para que pueda moverse en la forma que lo hace. El monstruo oscuro es un modelo virtual al cual se le ha dotado de una escala determinada y de miembros superiores e inferiores que se mueven y que son los responsables de atacar a Gandalf. Pues bien, estos miembros tienen la agilidad que poseen gracias a la adjudicación de un peso y fuerza determinado, que permite que nuestro modelo pueda lanzar el lazo que lanza a la distancia que lo hace.

Además debemos echar un vistazo al etalonaje, puesto que en esta escena juega un papel importante para la originalidad de la misma, destacando los elementos puesto que crea una imagen oscura, muy contrastada, teñida casi por completo de un color naranja procedente del fuego que emana el monstruo.

4.4.2.2 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Sméagol Domado

4.4.2.2.1 Relación con la narrativa:

Frodo y Sam se encuentran perdidos en las montañas. Cae la noche y duermen mientras que aparece Gollum, quien comienza atacarles e intenta quitarle el anillo a Frodo. Sam le coge y Gollum comienza a morderle. Frodo saca su espada y le amenaza con córtale la cabeza si no suelta a Sam. Finalmente, Gollum libera a Sam.

En esta escena la relación entre los efectos especiales y los personajes es muy importante y por tanto pieza clave de la película. En esta escena se presenta por primera vez y de forma explícita la figura de Gollum. Gollum vendría a ser un efecto especial que tiene cualidad de ser uno de los protagonistas del filme.

Este modelo creado y texturizado por ordenador, a través de un programa de animación, ha utilizado para su elaboración las más avanzadas técnicas de “motion capture” que han permitido captar todos los gestos realizados por el personaje real, quien vestido de diferentes colores uniformes (dependiendo de la escena), fue el responsable de los movimientos de este personaje.

En consecuencia, es el propio personaje un efecto especial que además libra una lucha contra los personajes reales –Sam y Frodo- por obtener el anillo de poder. La lucha entre los personajes reales y el personaje virtual se produce en los planos en que Frodo y Sam se encuentran durmiendo mientras Gollum baja de lo alto de la montaña y comienza a luchar contra ellos.

En relación a la acción, el propio efecto especial –Gollum- es quien provoca la acción bajando desde lo alto de la montaña y atacando a Frodo y Sam, mientras estos se encuentran durmiendo. Este ataque produce una reacción en Frodo y Sam quienes luchan defendiéndose de los golpes recibidos por parte de Gollum, hasta que este coge del cuello a Sam, lo que hace que Frodo empuñe su espada y le amenace con cortarle el cuello. Así es como Sam se ve liberado.

En relación al espacio, éste forma parte del efecto especial puesto que es el producto de la composición de diferentes elementos en un mismo plano, elementos que pertenecen a lugares diferentes y que han sido elaborados con diferentes técnicas de creación de efectos.

Por un lado tenemos el “matte painting” del cielo y por el otro están las rocas y los personajes reales que pertenecen a un escenario real. Finalmente encontramos la figura de Gollum, que ha sido creado íntegramente por ordenador, basando sus movimientos en los de un actor real al cual se le ha colocado los sensores más precisos de captura de movimiento.

A todo esto hay que sumar la presencia del etalonaje que oscurece las zonas menos iluminadas de la imagen para imprimir una coloración azul a lo largo de ésta y hacer mucho más cerrada la noche en la que se encuentran los personajes.

Finalmente, en relación al tiempo narrativo, los efectos especiales y el etalonaje no alteran el tiempo del relato, simplemente lo enriquecen introduciendo elementos difíciles de elaborar en la

realidad. En consecuencia, el tiempo sigue la cronología de los hechos planteado en el guión de esta película.

4.4.2.2.2 Relación con los recursos retóricos:

Para comenzar nuestro análisis recordemos brevemente los acontecimientos que suceden en esta escena. Frodo y Sam se encuentran perdidos. Cae la noche y deciden descansar sobre unas rocas en una montaña. De pronto, aparece la figura de Gollum quien comienza a observarlos y poco a poco empieza a acercarse a ellos hasta que les ataca e intenta arrebatárle a Frodo el anillo de poder. Sam defiende a Frodo y Gollum se defiende a mordiscos hasta que interviene Frodo colocándole una espada en el cuello y amenazándole si no suelta a Sam.

Iniciamos nuestro análisis de las figuras retóricas, hablando primeramente de las figuras de dicción encontradas en esta escena. La anáfora se encuentra en el plano de la expresión de esta escena al momento inicial de la misma, cuando Gollum golpea a Frodo y a Sam repetidas veces en pequeños intervalos con el fin de conseguir el anillo de poder.

También la repetición expresa un poco más de lo mismo que lo analizado en los renglones anteriores. Se repiten, las veces en que Gollum se lanza encima de Frodo para recuperar el anillo de poder que Frodo lleva en su cuello.

El recurso de Asíndeton se plantea en esta escena, justamente cuando Gollum se arrastra sigilosamente por la montaña y sin previo aviso salta hacia donde se encuentran Frodo y Sam, comenzando a golpearles.

De las figuras de pensamiento, en esta escena encontramos la antítesis que se podría describir, teniendo en cuenta la figura de Gollum como el personaje que quiere apoderarse del anillo para conservarlo consigo y por otra parte, Frodo y Sam, quienes conservan el anillo para posteriormente destruirlo cuando lleguen a Mordor.

La prosopopeya se ilustra con la figura de Gollum, quien es una criatura creada íntegramente por ordenador, a la cual se le ha atribuido una serie de características de movimiento - producidas por un actor real- gracias al uso de una herramienta de captura de movimiento llamada "motion capture".

En la etopeya podemos darnos cuenta del carácter ambicioso y malicioso de Gollum que quiere recuperar el anillo de poder. En esta escena se observa la doble personalidad de este personaje, porque por una parte se comporta como un ser amable y loable, mientras que por otra simplemente expresa su odio y su ambición por obtener el anillo de poder.

El recurso de apóstrofe, también está presente en la escena al momento en que Frodo y Sam duermen; de pronto, Gollum les ataca para arrebatárselos el anillo. El discurso empieza con una estructura normal, es decir, Sam y Frodo descansando sobre la montaña y de pronto se cambia esa estructura con la intervención de Gollum, quien comienza a atacarles para arrebatárselos el anillo.

El recurso de la alusión, es un plano de contenido que se expresa audiovisualmente en el plano de la expresión cuando Gollum se refiere, es decir, hace alusión (en todo momento) al anillo de poder como su “tesoro”, y dialoga con él como si realmente tuviera uno.

Dentro de los tropos encontrados en esta escena tenemos al énfasis. Este se presenta en la fuerza que impone Frodo al momento en que pone la espada en el cuello de Gollum y le insiste que suelte a Sam porque de otro modo le corta la cabeza.

4.4.2.2.3 Relación con la creatividad:

En esta escena, Gollum encuentra a Frodo y Sam por la noche, le intenta quitarle el anillo de Frodo. Entonces comienza una lucha entre los tres personajes que termina con la rendición de Gollum quien decide ayudar a Frodo y Sam a llegar a Mordor.

Evidentemente (y por todo la literatura que se ha escrito al respecto) la creatividad en esta escena destaca en la forma como se ha elaborado el rodaje y posproducción del personaje de Gollum. Tanto los personajes de Frodo como Sam, han actuado –en la escena- frente a un personaje virtual como es Gollum. La creatividad previa a la composición de la imagen final, ha desarrollado un papel muy importante para alcanzar el nivel de realismo que se ha logrado en esta escena.

Frodo y Sam, para lograr actuar frente al personaje virtual, han tenido que actuar previamente con un personaje real. Andy Serkis es el actor quien ha encarnado el papel de Gollum y que posteriormente fue extraído de la imagen para colocar en su lugar el modelo virtual creado por ordenador. A Andy Serkis se le colocaron una serie de electrodos utilizando la técnica del “performance capture”, y una vez que estos han registrado la información de los movimientos del actor estos fueron copiados a cada uno de los puntos de referencia del modelo virtual.

También hay que mencionar el papel del etalonaje en esta escena. Se ha realizado un alto contraste oscureciendo la imagen casi en su totalidad y dotándola de una coloración azul oscura que destaca a Gollum como personaje principal.

4.4.2.2.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena también utiliza a Gollum como elemento original en la escena. Si habíamos mencionada la actuación de los personajes (reales y no) como creatividad de la escena, la originalidad de la misma viene dada por la animación del personaje virtual.

Una vez que se capturó el movimiento de los brazos, piernas y rostro del actor (Andy Serkis), esta información fue trasladada al modelo virtual que había sido generado por ordenador a través de un programa de animación convencional. Con los datos establecidos, se relacionaron los mismos a cada uno de los puntos adjudicados previamente en el modelo, de forma tal que el resultado es la sorprendente caracterización de Gollum, haciendo que el espectador crea que está frente a un actor real, cuando en realidad lo que está viendo es a un modelo animado por ordenador.

También es destacable la originalidad del etalonaje, que distribuye la luz en la escena, de forma tal que focaliza la atención en las acciones realizadas entre Frodo, Sam y Gollum, oscureciendo el resto de la imagen y centrando la atención en estos personajes. Se reduce la iluminación de la imagen para no perder el espacio nocturno donde se desarrollan los acontecimientos.

4.4.2.3 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Pastor de árboles

4.4.2.3.1 Relación con la narrativa:

Los Hobbits son perseguidos por un orco, que hace que éstos se internen en el bosque para despistarlo. Estos corren e intentan que el orco les de por perdidos, pero no lo logran. Se suben a los árboles en un intento de disuadirlo pero al contrario, el orco finalmente atrapa a Pipin, y Merry desde lo alto del árbol lo ve. Mientras que Merry quiere reaccionar el árbol, sobre el cual se encuentra, cobra vida y comienza hablar. Entonces, el orco se dispone a matar a Pipin pero antes que lo pueda hacer, es aplastado por el árbol. Pipin se salva pero es atrapado por el árbol que piensa que ambos son orcos enanos. El árbol decide llevarlos ante el mago blanco para que este decida.

En relación a los personajes, los efectos especiales aparecen en escena siendo ellos mismos los personajes que realizan la acción. Esta relación se observa claramente en el personaje de “Bárbol”. Bárbol es un enorme árbol, animado a través de un programa de ordenador para darle las características de flexibilidad y movimiento que requiere.

Este modelo 3D forma parte de una creación virtual a la que se le ha modelado previamente y a la que posteriormente se le ha texturizado para que posea la forma y apariencia que vemos en escena.

También se da una relación entre los personajes reales y el personaje generado a través de efectos especiales. Los personajes reales sufren las consecuencias físicas de las acciones realizadas por el personaje virtual. Tanto Pippin como Merry se sienten cada vez más atados cuando Barbol cierra sus manos, de esa manera, ellos sufren esas consecuencias físicas hasta que Barbol les suelta a los pies del mago blanco.

En relación a la acción, los efectos especiales aparecen como consecuencia de la acción de los personajes. Al subirse Merry en Barbol, este reacciona y comienza hablar. Es en ese momento cuando empieza a moverse y a cobrar vida hasta aplastar al orco que quiere matar a Pippin.

El espacio se relaciona con los efectos especiales y el etalonaje en la forma como ha sido creado y diseñado el bosque sobre el cual se desarrollan las acciones. Este bosque es una creación virtual basada en un paisaje real, de allí que el espacio de acción sea un espacio mimético con la realidad pero formalmente creado a través de técnicas de animación.

El etalonaje ayuda al espacio imprimiéndole un contraste bastante acusado, que oscurece mucho las zonas menos iluminadas de la imagen para dar la sensación de lugar tupido lejano a la luz solar.

Finalmente, hablar del tiempo narrativo, en este caso no se ve alterado por la presencia de los efectos especiales o el etalonaje. Estos lo único que hacen es contribuir y enriquecer el guión planteado para la película.

4.4.2.3.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena Pippin y Merry son perseguidos por un orco, por tal motivo se internan en el bosque con el objetivo de despistarlo. Como no logran, intentan subirse a los árboles que hay, pero finalmente el orco atrapa a uno de ellos, pero cuando iba a devorarlo, el árbol sobre el cual está subido el otro Hobbit comienza a hablar y aplasta literalmente al orco y atrapa al Hobbit.

Comenzamos el análisis retórico de la escena, estudiando las figuras de dicción encontradas en estos planos. El clímax es de los primeros recursos retóricos que encontramos. Se observa una gradación en los acontecimientos sucedidos en esta escena. Los primeros hechos son que los Hobbits huyendo del orco se internan en el bosque. Cuando creen que han despistado al orco este vuelve a encontrarlos. Los Hobbits intentan huir de él y se suben a los árboles, pero

uno de ellos es atrapado por el orco, mientras el otro se da cuenta que el árbol sobre el cual tiene vida y habla. Inmediatamente después el árbol en cuestión aplasta al orco dejando libre al otro Hobbit.

La repetición se plantea en las veces en que los Hobbits huyen del orco fuera y dentro del bosque, hasta que éste muere aplastado por el árbol sobre el cual esta subido Pippin.

Para finalizar con las figuras de dicción estudiamos la reticencia. Este recurso aparece cuando Pippin se sube a uno de los árboles y de pronto ve que este tiene vida y actúa como un ser. No se intercambian palabras, pero se entiende que Pippin está en peligro, puesto que no conoce a ese ser sobre el cual está subido.

De las figuras retóricas de pensamiento, observamos la presencia de recursos como la antítesis en la figura del orco que quiere comerse a los Hobbits, y por otro lado, los mismos Hobbits quienes corren y huyen de éste para salvar sus vidas.

La prosopopeya es la figura retórica más relevante en esta escena en cuanto al trabajo de efectos especiales. Esta prosopopeya se hace presente al momento en el cual el árbol cobra vida y comienza a moverse como un ser vivo.

En la prosografía somos testigos de una pequeña descripción del Barbol, como un personaje avejentado y con ojos grandes que posee una nariz enorme y extensos brazos con los que sujeta a los Hobbits para llevárselos ante el mago blanco.

Por el recurso de la etopeya sabemos del carácter tranquilo de Barbol, quien se toma las cosas con mucha calma y paciencia. Esta actitud la asumimos al verle a hablar, puesto que lo hace muy despacio, como si fuera a cámara lenta.

Y finalmente, observamos el recurso de la apóstrofe —como última figura retórica de pensamiento dentro de esta escena. Cuando Pippin decide subirse al árbol es para salvar su vida de la persecución del orco, pero de pronto se da cuenta que el árbol sobre el que esta montado también tiene vida y puede representar un daño para él.

Hasta aquí he estudiado las figuras retóricas de la dicción y del pensamiento, lo siguiente es comenzar con el estudio de los tropos con los que podemos comenzar con el recurso de la metáfora que se presenta al momento en que Pipin se sube a lo alto del árbol para buscar seguridad, y este al despertar los coge como prisioneros. La información inapropiada en este caso, es la acción de subirse al árbol en busca de seguridad cuando en realidad es más peligroso porque este les confunde como enemigo y les atrapa.

Y para terminar hablamos de la hipérbole, haciendo referencia a las dimensiones exageradas de Barbol en relación a los demás personajes que se encuentran interactuando en la escena. Se exageran las dimensiones para hacerlas más adecuadas al entorno sobre el cual se mueve este personaje. Su entorno es el bosque y en el bosque los árboles son muy altos.

4.4.2.3.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena, Pippin y Merry son perseguidos por un orco que quiere comerles. Ellos se esconden en el bosque tratando de huir del orco y cuando creen que lo han despistado vuelve aparecer en escena. Pippin y Merry deciden subirse a los árboles para intentar evadirle. Cuando lo hacen Pippin descubre que los árboles tienen vida y hablan.

La creatividad de la escena no sólo se encuentra en el mismo hecho de crear, sobre guión, personajes inertes que tienen vida sino también en la elaboración de su puesta en escena. Para lograr estas imágenes, los personajes protagonistas –Pippin y Merry- fueron rodados previamente sobre fondos azules que luego han sido sustraídos por un programa de composición.

Esta actuación ha tenido que ser muy bien cuidada para poder dar la sensación de que todos los elementos se encontraban en la misma escena en el momento de rodaje (Cosa que por otro lado estuvo muy lejos de la realidad). Esta actuación sirvió de base para la posterior incrustación de personaje virtual –Bárbol – que fue posteriormente creado a través de técnicas de animación en 3D como Maya.

El etalonaje ayuda a la creatividad en la elaboración de la escena dotando a la imagen de una coloración azul oscura y dándole más zonas negras, de forma tal, que las incrustaciones e integraciones puedan ser realizadas de forma más limpia sin que se perciba la diferencia de imágenes.

4.4.2.3.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena la encontramos en la animación del propio Ent. Para crear a “Bárbol” se ha utilizado un programa de animación como Maya, que ha permitido modelar al personaje desde cero y crearle una estructura ósea que permita los movimientos de desplazamiento que tiene.

Una vez que ha sido modelado y estructurado el personaje se procede a otorgarle el peso determinado a cada uno de los miembros flexibles del mismo. De esa manera se consigue que Barbol mueva las manos y atrapa a los hobbits de la forma en que lo hace. Además a través de esta técnica se consigue darle el peso y fuerza suficiente a sus miembros inferiores para que pueda andar, y de esa manera, desplazarse hasta donde se encuentra Gandalf.

Después de adjudicados los pesos y fuerzas, se procede al mapeado de la imagen creando en el modelo la textura necesaria para hacerle creíble dentro del contexto donde desarrolla su actuación. En este caso, se le otorga a Barbol una textura de madera propia de su entorno. Finalmente se animan (a través de keyframes) cada uno de los movimientos que realiza el personaje para conseguir movimientos lo más reales posibles.

A todo esto el etalonaje ayuda en la originalidad de la escena destacando a los personajes protagonista de la escena con una iluminación tenue pero mayor que el resto del entorno. De forma tal que casi toda la escena está oscura y media azulada mientras que los protagonistas se encuentran iluminados parcialmente.

4.4.2.4 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: A través de las ciénegas

4.4.2.4.1 Relación con la narrativa:

Gollum guía a Frodo y a Sam por el paso de la ciénaga que considera menos peligroso que otros. Mientras están cruzando este lugar, Frodo se siente atraído por uno de los cadáveres que yacen en el fondo. Tal es la atracción que se cae y comienza a ver a los muertos que están alrededor. Gollum coge a Frodo y lo saca de la ciénaga. Después, mientras siguen su camino, aparecen los señores de lo oscuro sobre los animales alados. Frodo, Sam y Gollum se esconden sin que sean vistos por ellos.

En relación a los personajes, los efectos especiales y el etalonaje aparecen como consecuencia de la acción de los personajes. Esto se ilustra en los planos en que Frodo mira fijamente al muerto que hay en la ciénaga provocando que éste le atrape y produzca su caída al agua. Una vez dentro de la ciénaga, los efectos especiales se presentan en forma de almas monstruosas que comienzan a atacarle.

Una vez más, en esta segunda parte de la película, encontramos a Gollum como personaje. Este modelo animado (del cual ya hemos hablado en anteriores ocasiones) está presente a lo largo de toda la escena tomando un papel importante dentro de las acciones realizadas por los protagonistas.

Además de todo lo mencionado anteriormente, existe una lucha del personaje protagonista (Frodo) por intentar deshacerse de los muertos que encuentra en el fondo de la ciénaga. Finalmente, al no poder librarse de ellos recibe la ayuda de Gollum quien le saca del agua.

En relación al etalonaje, los personajes reciben una coloración azulada producto del entorno que les rodea, caracterizando sus rostros de un color celeste dominante en el entorno que recrea un anochecer.

En relación a la acción, hay que mencionar que el efecto especial aparece como consecuencia de la acción realizada por uno de los protagonistas. Frodo al mirar fijamente a uno de los muertos, provoca que éste le atrape y caiga dentro de la ciénaga.

Otro detalle que hay que tomar en cuenta es que el efecto especial también provoca la acción. Un ejemplo de ello es cuando el señor de lo oscuro sobrevuela la zona donde se encuentran Frodo, Sam y Gollum provocando la inmediata huida de estos personajes.

Sobre el etalonaje en la acción, hay que señalar que cuando Frodo se cae dentro de la ciénaga se le imprime una coloración verdosa a la acción para identificarla del resto de acontecimientos sucedidos fuera de ella.

En relación al espacio, el efecto especial esta presente en la creación del escenario sobre el cual se realizan las acciones. El lugar donde se desarrollan los acontecimientos, toma como base una ciénaga cubierta alrededor por pantallas azules que posteriormente son sustraídas y reemplazadas por un escenario virtual creado íntegramente por ordenador.

Se utilizan dos escenarios diferentes para la creación de los efectos. Uno de ellos es el exterior de la ciénaga y el otro es el interior de la misma donde Frodo cae atrapado por los muertos que hay en su interior.

En relación al etalonaje simplemente destacar su presencia al momento en que se describen las imágenes diurnas donde los brillos de la imagen es lo más característico, mientras que en las imágenes nocturnas las zonas oscuras cobran mayor importancia acentuando esta sensación con una coloración azul oscura.

Finalmente, en relación al tiempo narrativo, mencionar que los efectos especiales y el etalonaje simplemente colaboran con la puesta en escena, reforzando la narración de la obra cinematográfica y que en esta escena en concreto, no alteran el tiempo del relato fílmico.

4.4.2.4.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena Gollum guía a Frodo y a Sam por la ciénaga para llegar a Mordor. Mientras que ellos van caminando por ese lugar, lleno de muertos, Frodo se queda observando a uno de ellos y de pronto se siente atraído por él y cae a la ciénaga. Dentro, Frodo ve como almas verdes a su alrededor hasta que Gollum le toma del cuello y le saca.

Después, siguen caminando por la ciénaga hasta que un Nazgul sobre vuela cerca de ellos pero no logra verlos.

Para empezar el análisis retórico de la escena, estudiamos las figuras retóricas de dicción que podemos encontrar en ella. El hipérbaton se presenta en esta escena al momento en que Frodo mientras está caminando sobre la ciénaga, mira fijamente a uno de los muertos tendidos en el agua y se siente atraído por este hasta que cae. El discurso narrativo tiene una estructura normal en esta escena que cuenta con la caminata de Frodo, Gollum y Sam por la ciénaga. Esta estructura es interrumpida por la acción de unos de los cadáveres sobre Frodo haciendo que este deje esta estructura y pase a otra donde cae dentro de la ciénaga junto con los muertos que yacen allí.

La elipsis sucede al caer Frodo a la ciénaga, cuando comienzan aparecer efectos especiales y etalonaje que recrean la atmósfera de los muertos. Aquí observamos como se interrumpe momentáneamente la narración de los acontecimientos –es decir, la caminata de los personajes sobre la ciénaga- para ver como es la atmósfera que tiene Frodo ante sus ojos dentro de la ciénaga.

La presencia de la reticencia ilustra el cambio brusco que sufre Frodo mientras camina sobre la ciénaga. Frodo va caminando y de pronto se detiene atrapado por la mirada de uno de los muertos que yacen allí y se cae.

Lo siguiente es analizar las figuras de pensamiento encontradas en esta escena, para lo cual se empezará estudiando la antítesis. Este recurso se presenta teniendo en cuenta lo que representan, por un lado Gollum, quien le salva la vida a Frodo sacándolo de la ciénaga y por otro lado, la figura de los muertos quienes quieren atrapar a Frodo y que permanezca con ellos.

La prosopopeya teniendo en cuenta que la figura de Gollum ha sido creada íntegramente por ordenador y que se ha modelado allí mismo, salvo que los movimientos que se le han adjudicado a Gollum, pertenecen a un actor real, al cual se le han colocado una serie de sensores que permiten captar el movimiento a través de la técnica del motion capture.

La etopeya describe el carácter decisivo de Gollum al momento de sacar a Frodo del agua, diciéndole que no debe hacer algo así de nuevo porque no se puede detener e insiste en que hay que seguir el camino hacia la tierra de Mordor.

Por otro lado, la topografía describe el paisaje desolador de la ciénaga facilitando planos generales donde se observa un cielo gris y una ciénaga llena de cadáveres y con plantas acuáticas que crecen a su alrededor. La sensación de inestabilidad al caminar se palpa constante en este lugar.

Y para finalizar las figuras de pensamiento, hacemos mención al recurso del apóstrofe. Este se presenta cuando Sam camina en la ciénaga junto con Gollum y Frodo hasta que en un momento ve como Frodo comienza a caer en el cenagal.

Hasta aquí he estudiado las figuras de dicción y pensamiento, faltaría analizar tropos que podemos encontrar en esta escena de la mano de la metonimia, que se presenta en la misma cuando Frodo se siente atraído por la mirada de uno de los muertos y esa atracción termina por hacer que este se caiga al cenagal junto con los muertos que yacen allí.

Y para terminar hablamos del recurso de énfasis que manifiesta Gollum al momento en que decide, con contundencia sacar a Frodo del agua antes que los muertos que yacen en esa zona le atrapen definitivamente.

4.4.2.4.3 Relación con la creatividad:

En esta escena Frodo, Sam y Gollum atraviesan la ciénaga llena de cadáveres de hombres que habían librado una batalla en esa zona. Mientras están atravesando la ciénaga, Frodo se siente atraído por uno de esos cadáveres y cae al agua, siendo rodeado por todos los muertos que se encuentran allí hasta que Gollum le saca del agua.

La creatividad de la escena se encuentra en el uso de distintas aplicaciones para la creación final de la escena. Por un lado se utiliza un modelo a escala real de un hombre al cual se le colocan unos ojos especiales que hacen que se vuelvan blancos al momento en que Frodo lo ve. Se utilizan (de igual forma) técnicas de animación en 3D cuando el animal alado sobre vuela la ciénaga llevando en su lomo al señor oscuro que busca el anillo que tiene Frodo.

De esta manera vemos como se han integrado diferentes técnicas tan sólo para crear los efectos especiales de movimiento, pero también podemos añadir la labor del matte painting para la creación del cielo que rodea toda la zona. Así como el uso de Chromakey durante el rodaje de las actuaciones de Frodo, Sam y Gollum, mientras éste primero cae en la ciénaga.

El etalonaje también hace una apuesta creativa en su trabajo dando al personaje que yace dentro de la ciénaga la coloración más blanca de sus ojos, de forma tal que destaca frente al resto de los elementos de ese plano.

4.4.2.4.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena la observamos en el momento en que Frodo cae a la ciénaga y es atrapado por las almas de los muertos que yacen en el agua turbia. En este plano se utilizan formas sin una figura definida realmente, pero que toman como base las características físicas del ser humano para su creación.

Se trata de crear fantasmas que emulen las almas de los muertos que yacen sobre la ciénaga. Por tanto son modelos, personajes virtuales con una forma humana no definida realmente, a las que se le otorga una textura determinada y luego se les sustrae un poco la opacidad para volverles transparente pero no del todo.

Una vez que se ha realizado este proceso se utiliza al etalonaje para crear una atmósfera más pesada y fría que en la superficie. Para ello se realiza un contraste a la imagen y se la tinte de verde, adjudicándole un color característico que hace que este plano destaque en relación a los planos que se encuentran en la superficie. La animación de los fantasmas apunta a movimientos creados con “keyframes”, donde se reproducen desplazamientos suaves y livianos propios de seres inertes y fantasmales, como los que se quiere crear para esta escena.

4.4.2.5 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: El caballero blanco

4.4.2.5.1 Relación con la narrativa:

Aragón, Legolas y Gilim caminan dentro del bosque donde Pippin y Merry se había perdido. Encuentran sangre de orco y se percatan que no están solos. Se preparan para hacer frente a ese personaje que les acompaña. Al momento que atacan son detenidos por la fuerza de la luz blanca que emana del mago blanco, que detiene todas las armas que Aragon, Legolas y Gilim lanzan contra él. Finalmente, esa luz blanca revela la imagen real del mago blanco quien resulta ser Gandalf.

En relación a los personajes, los efectos especiales y el etalonaje se presente en la escena, siendo los mismos personajes quienes provocan su aparición. Esta afirmación se observa claramente cuando Aragon, Legolas y Gilim preparan sus armas y atacan, puesto que al momento de realizar el ataque son detenidos por una partícula blanca que destruye sus armas. Esa partícula ha sido generada a través de efectos especiales creados por ordenador.

Otra característica que hay que tener en cuenta al momento de hablar de los personajes es que estos libran una lucha contra el efecto especial. El ejemplo más claro de ello en la película es la lucha que tiene Gandalf con el señor del fuego, que –aunque siguen cayendo en el abismo- siguen luchando hasta que Gandalf logra acabar con el monstruo.

Asimismo el etalonaje ha impreso a Gandalf una coloración blanca procedente del entorno que le rodea. De esta forma adjudica al personaje una celestialidad y pureza que le caracteriza.

En relación a la acción, los efectos especiales y etalonaje responden de la misma manera que con los personajes. La presencia del efecto especial se realiza como consecuencia de la acción

protagonizada por los personajes. En este caso, volvemos a incidir sobre los planos en que los protagonistas preparan sus armas y atacan al mago blanco. A consecuencia de esa acción el mago blanco responde emitiendo una partícula blanca muy fuerte sobre ellos.

El etalonaje también está presente en los planos de acción imprimiendo una luz blanca que ilumina toda la escena ocultando el origen de esa misma fuerza.

En relación al espacio, su creación resulta mimética con la realidad, porque se utiliza un escenario real sobre el cual se desarrollan las acciones y al mismo tiempo se introducen elementos externos que recrean este entorno. Elementos que no siempre son reales pero que colocados dentro del paisaje real, se mimetizan con él. En consecuencia, el espacio creado en esta escena se considera un espacio mimético con la realidad debido a la introducción de esos elementos.

En relación al tiempo narrativo, hay que indicar que los efectos especiales y etalonaje en esta escena no alteran el tiempo del relato de la obra cinematográfica. Solamente enriquecen sus planos dotándolos de una serie de elementos que no serían posibles (o muy caros) de crear en la realidad. De esta forma el uso del efecto especial potencia la narración del relato sin afectar al tiempo de la narración.

4.4.2.5.2 Relación con los recursos retóricos:

Antes de comenzar el análisis retórico de la escena, recordemos los acontecimientos que suceden en la misma. Aragon, Legolas y Gilim se internan en el bosque donde habían estado Pipin y Merry, pero mientras se encuentran allí se percatan que no están solos. En consecuencia, preparan sus armas y comienzan atacar al supuesto enemigo, pero finalmente se dan cuenta que no pueden con él. Una enorme luz blanca les ciega hasta que se refleja (poco a poco) la imagen de Gandalf el blanco.

Con estos antecedentes comenzamos el análisis retórico, estudiando previamente las figuras de dicción encontradas en esta escena. La repetición es un recurso retórico que encontramos a menudo en esta escena durante los momentos en que el mago blanco se defiende de las armas que lanzan tanto Legolas, Aragon como Gilim.

También la reticencia está presente cuando se observa una enorme partícula de luz blanca que poco a poco va atenuándose y finalmente deja ver la figura de Gandalf. Ninguno de los personajes dice frases completas, tan sólo se expresa el nombre de Gandalf, pero el espectador sabe que está presenciando un reencuentro entre amigos porque ya los ha visto anteriormente justos en la película.

De momento, hemos visto las figuras retóricas de dicción. A continuación veremos las figuras retóricas de pensamiento comenzando por la etopeya que describe el carácter guerrero y valiente de Aragon, Legolas y Gilim quienes se internan en el bosque en busca de Merry y Pippin pero en lugar de encontrarles coinciden con otro personaje que resulta ser nada más y nada menos que Gandalf el gris que en esos momentos se llama Gandalf el Blanco. En consecuencia, lo realmente destacable de la escena es ese momento en que todos ellos preparan sus armas para salir a luchar frente a lo desconocido sin importarles la fuerza o tamaño de su enemigo.

El recurso de la alusión también está presente en esta escena cuando Gandalf se presenta frente a sus demás compañeros. Aragon y los demás sonríen cuando se desvela la imagen de la persona con la que estaban luchando y esta resulta ser Gandalf. Justo en ese momento es cuando todos le llaman Gandalf y este responde que cree que solía llamarse Gandalf el gris pero que ahora se llama Gandalf el blanco.

Y para acabar con el análisis retórico de la escena, hablamos de los tropos encontrados en las mismas. El más importante de todos es la antonomasia. En este tropo se resume lo que pasó con Gandalf en escenas anteriores. Gandalf a lo largo de la película tenía el apelativo de Gandalf el gris, pero ahora (después de la pelea en el abismo con el Balrog) cambia su apelativo y deja de llamarse Gandalf el gris para llamarse Gandalf el Blanco y empezar de nuevo su labor como el mago blanco.

4.4.2.5.3 Relación con la creatividad:

En esta escena, Aragon, Gilim y Legolas se internan en el bosque donde estuvieron Pipin y Merry para intentar encontrarles. A ellos no les encuentran pero si que encuentran a otro personaje al cual intentan atacarle. Este personaje repele el ataque con una fuerza de luz que destruye las armas que nuestros personajes poseen, teniendo ellos que darse por vencidos y descubriendo que ese personaje era Gandalf.

Las diferentes técnicas de creación de efectos especiales (mecánicas y digitales) crean en esta escena el dote de creatividad oportuna en estos planos. Para la puesta en escena de esta toma se han utilizado técnicas como la introducción de partículas que emanan de la espada de Aragon, haciendo que ésta queme tanto que finalmente Aragon termine soltándola. Otra técnica utiliza es la destrucción manual de las armas que portan y lanzan tanto Legolas como Gilim.

Además, el etalonaje incluye una coloración blanca a la figura de Gandalf una vez que (poco a poco) se va descubriendo su figura ante Aragon, Gilim y Legolas. Esta coloración blanca será la caracterización del personaje puesto que –como él mismo dice- todos le llaman el mago blanco.

4.4.2.5.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena destaca por la elaboración del efecto especial donde el personaje desempeña su acción contra el efecto especial. Para ilustrar lo anteriormente afirmado simplemente tenemos que pensar en los planos en los que Gandalf (utilizando la partícula de luz blanca) reacciona frente al ataque de Aragon, Gilim y Legolas.

La partícula blanca –que también forma parte del efecto especial de la escena- ayuda a Gandalf a hacer frente al ataque de los demás personajes. Esta reacción no sería posible sin el uso de partículas que no sólo afectan a Gandalf sino también a Aragon al momento en que su espada comienza a calentarse, de tal forma que finalmente no puede seguir manteniéndola en la mano.

Aquí también el etalonaje refuerza la presencia del efecto especial haciendo que esa partícula que emana de Gandalf sea aún más blanca de lo que es en su creación. Este cambio en las altas luces, que produce un brillo extremo en la acción, se logra a través de técnicas de etalonaje que seleccionan precisamente la zona a la cual se quiere afectar excluyendo, por tanto, las demás partes de la imagen que no se desea tocar.

4.4.2.6 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La puerta negra está cerrada

4.4.2.6.1 Relación con la narrativa:

En esta escena Frodo, Sam y Gollum escalan unas rocas y al llegar a lo alto de estas descubren la puerta negra de Mordor. Cerca de ella, observan como el ejército de Sauron entra en la fortaleza, para lo cual enormes troles comienzan a empujar y abrir la enorme puerta. Entretanto, Sam se resbala y cae en la ladera llamando la atención de uno de los comandantes del ejército. Inmediatamente, Frodo se desliza para ayudar a Sam y consigue encontrarle antes que el comandante. Saca su capa élfica y se cubren los dos, aparentando ser una roca ante los ojos del jefe del ejército de Sauron.

Comenzamos el análisis narrativo describiendo la relación existente entre los personajes y los efectos especiales y etalonaje que encontramos en esta escena. Una de las primeras características que se puede observar en esta escena, es que el propio personaje provoca la aparición del efecto especial. Cuando Frodo se desliza por la ladera de la montaña y cubriendo a Sam con su capa hace que esa capa se convierta en roca ante los ojos de otras personas.

También encontramos en esta escena (como a lo largo de toda esta segunda parte de película) la presencia de Gollum como personaje virtual actuando junto a personajes reales como Frodo y Sam. En consecuencia, el propio efecto especial es el personaje en esta escena. Otro ejemplo de ello son los troles que empujan la puerta negra de Mordor para que ésta se abra.

Se podría también mencionar el uso de un objeto real para la aparición del efecto especial. Si observamos con detenimiento, cuando Frodo se cubre con la capa, en los planos generales se ve una roca, de tal manera que se convierte en un objeto real que facilita la presencia del efecto especial en la escena.

En relación a la acción, el efecto especial aparece en escena debido a la acción del personaje. Un ejemplo de ello son los planos en que Frodo se desliza por la montaña y tapa a Sam y así mismo con la capa élfica. Esta capa les da una apariencia de roca, logrando pasar desapercibidos ante los ojos del comandante del ejército de Sauron.

Los efectos especiales y el etalonaje se relacionan con el espacio de la escena, haciendo que este sea un efecto especial. Esto quiere decir que se toma como base un escenario real al que posteriormente se le ha integrado un cielo –creado con técnicas de matte painting–, una enorme puerta (creada a través de un programa de animación) y todo esto colocado en un solo plano gracias a la ayuda de un programa de composición. Es por esa razón por la que podemos decir que el espacio en sí mismo, también constituye un efecto especial.

De igual manera, el etalonaje crea un ambiente integrador haciendo que los diferentes elementos que forman la imagen confluyan y actúen como si se tratara de elementos que tienen un mismo origen. Se observa mucho contraste en las nubes que se encuentran en lo alto del cielo, haciéndolas negras casi en su totalidad. Esta oscuridad contrasta con el brillo que se impone a las nubes bajas del mismo cielo.

Finalmente, en relación al tiempo narrativo, este continúa de forma cronológica presentando los hechos en la escena sin que la presencia de los efectos especiales o el etalonaje intervengan y alteren ese tiempo del relato. En esta escena los efectos especiales contribuyen a crear mayor atmósfera y realismo al relato, de tal forma que el espectador se sienta como parte de ese escenario.

4.4.2.6.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena Frodo, Sam y Gollum llegan a la puerta negra que da entrada a Mordor, pero encuentran que está cerrada. En ese instante se acercan tropas de Sauron, para quienes se les comienza abrir las puertas, gracias a la fuerza de enormes troles que tiran de enormes vigas y logran abrir la puerta. En esos momentos Sam resbala por la colina y

Frodo le sigue tapándolo con su capa élfica, antes de que uno de los comandantes de las tropas de Sauron pueda descubrirle.

De las figuras retóricas de dicción, comenzamos por el análisis, estudiando el recurso de enumeración presentado en la cantidad de soldados que se observa y que se dirigen hacia la entrada a la puerta negra de Mordor. Estos soldados son soldados de Sauron que regresan a su lugar de partida para posteriormente participar de la guerra contra los hombres.

El clímax es otro recurso retórico que se observa cuando Sam se cae y comienza a resbalar sobre la montaña, inmediatamente Frodo sale en busca de él. Entre tanto uno de los comandantes del ejército de Sauron –que en esos momentos pasaba por el lugar- se da cuenta de los hechos y sube hacia el lugar para ver que es lo que pasa. Frodo, finalmente alcanza a Sam y lo tapa con su capa élfica haciendo que ambos aparezcan ante el comandante del ejército de Sauron como una simple roca.

La repetición se observa en las veces en que los troles empujan la puerta negra de Mordor para abrirla. Esta acción es desarrollada por los troles en repetidas oportunidades hasta que logran abrir esta enorme puerta de acero y hierro.

Hasta aquí las figuras de dicción que podemos encontrar en esta escena. A continuación vamos a estudiar las figuras de pensamiento. El recurso de la antítesis se presenta en dos bandos que podríamos dividir como el bando de Frodo y Sam quienes quieren la liberación de los hombres del poder de Sauron y por otro lado las tropas de Sauron, quienes quieren el dominio de los hombres para que el poder de Sauron reine en toda la Tierra Media.

La prosopopeya no sólo se refleja en la imagen de Gollum, en esta escena, sino también en los enormes troles que empujan los grandes engranajes y son los responsables de poder abrir la puerta negra. Estos troles son criaturas creadas íntegramente por ordenador donde se les ha dado movimiento y la vida que tienen, que si no fuera por ello estas criaturas ni tan si quiera se moverían.

En el recurso de la etopeya se observa el carácter decisivo de Frodo, que no le importa arriesgar hasta su propia vida por salvar a Sam cuando lo ve en peligro. El lanzarse por la ladera como lo hizo, denota también el grado de amistad entre ambos.

La topografía nos describe el paisaje alrededor de la puerta negra de Mordor, como un entorno desolador donde el cielo está siempre negro y gris y no hay nada más que montañas rocosas y sin plantas ni obviamente zonas verdes.

Y para terminar con la descripción de las figuras retóricas de pensamiento hablamos de la apóstrofe que se plantea en el momento en que las tropas de Sauron caminan normalmente hacia la puerta negra, mientras que uno de los comandantes percibe movimiento de la montaña, y se aleja de las tropas para ver que sucede.

Una vez analizadas las figuras de pensamiento y de dicción, nos faltaría analizar los tropos encontrados en esta escena. Entre ellos mencionamos la metonimia que se presenta en el momento en el que Frodo tapa a Sam con la capa élfica y en consecuencia, el comandante de las tropas de Sauron no les ve.

También podemos encontrar una metáfora si nos detenemos cuidadosamente a ver el relato. En la parte en que Frodo va en busca de Sam y le salva cubriéndole con la capa élfica. La metáfora esta representada en la roca que el soldado de Mordor ve en el suelo. Eso que él ve como roca en realidad no lo es. En ese montículo de roca están Frodo y Sam.

Y la última de las figuras que encontramos en esta escena es la hipérbole, presente en esta escena en la figura de los troles. Estos se presentan como enormes monstruos muy pesados y con muchísima fuerza.

4.4.2.6.3 Relación con la creatividad:

Frodo, Sam y Gollum se encuentran frente a la puerta negra de Mordor pero observan que esta cerrada. Mientras tanto, parte del ejército de Mordor comienza a acercarse a la puerta para entrar. Enormes troles comienzan abrir la puerta. Sam se resbala y comienza a rodar por la ladera de la montaña. Uno de los comandantes del ejército de Mordor se percata de ello y va a ver que pasa. Frodo va en búsqueda de Sam tapándolo con su capa élfica y así logran pasar desapercibidos.

La creatividad de la escena nuevamente radica en la elaboración de la misma utilizando diferentes técnicas de creación de efectos especiales. Para esta escena en concreto, se ha utilizado la técnica del “matte painting” para la creación de los fondos y del paisaje que se encuentra alrededor. También se han usado programas de animación en 3D con los que se ha creado la enorme puerta negra de Mordor. Por otro lado, observamos escenas donde se ha empleado un puente mecánico sobre el que se encuentran actores caracterizados de orcos que posteriormente han sido integrados a su fondo final.

En relación al etalonaje, éste está presente en la escena oscureciendo las zonas menos importantes y dando mayor contraste a los personajes protagonistas de la escena, concretamente a Frodo, Sam y Gollum.

4.4.2.6.4 Originalidad de la escena:

En este caso, la originalidad de la escena está en la creación y animación de los enormes troles que comienzan a empujar para abrir la puerta negra de Mordor. También hay que destacar la originalidad en la creación de la misma puerta, puesto que ha supuesto un cálculo en las dimensiones del objeto y una texturización cuidadosa para integrarla con el entorno.

Una vez modelados los troles en el programa de animación Maya, se procede a adjudicar a cada uno de sus miembros (tanto superiores como inferiores) el peso y fuerza necesarios para que estos puedan empujar y abrir las puertas. Este trabajo es muy importante puesto que brinda mayor realismo a la escena.

Posteriormente se le coloca una textura determinada que caracteriza a estos elementos virtuales y se procede a la animación de cada uno de los miembros de este elemento y así se crean los movimientos de empuje y avance que hacen los troles para abrir la puerta.

También el etalonaje ayuda de forma original a la integración de los planos rodados en Chromakey. Uno de ellos es cuando los soldados de Mordor se encuentran en la parte superior de la puerta y comienzan a moverse como consecuencia del empuje que hacen los troles. Este plano está rodado sobre una pantalla azul que es extraída y reemplazada por el fondo que le corresponde. Su integración es óptima debido al contraste que oscurece muchas de las zonas de la imagen y además añade una coloración azul que permite neutralizar el fondo azul rodado anteriormente.

4.4.2.7 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Hierbas aromáticas y guiso de conejo.

4.4.2.7.1 Relación con la narrativa:

Frodo, Sam y Gollum se encuentran con unos Olifantes del ejército de Sauron que caminan por las laderas del bosque. Entretanto, miembros del ejército de los hombres comienzan a dispararles flechas y hacen que los Olifantes pierdan el control, de tal manera que sus ocupantes caen al suelo. Cuando Sam, Frodo y Gollum quieren escapar de esa emboscada, son capturados por los miembros del ejército de los hombres.

Los efectos especiales y el etalonaje se relacionan con los personajes siendo ellos mismos objetos virtuales creados a través de técnicas de creación de efectos por animación en 3D. Un claro ejemplo de ello son los Olifantes. Enormes elefantes que caminan por las laderas del bosque donde se encuentran Frodo, Sam y Gollum.

Por otro lado, encontramos otra característica en la lucha que entablan los hombres con estos animales virtuales creados por ordenador. Los hombres comienzan a disparar flechas que alcanzan a estos Olifantes, provocando su desequilibrio y en consecuencia, la caída de los soldados que se encuentran encima.

En relación a la acción, son los efectos especiales quienes forman parte de la acción. Esto lo observamos al momento en que los Olifantes van caminando y son atacados por el ejército de los hombres, quienes les comienzan a tirar flechas hasta hacer que los Olifantes pierdan el equilibrio.

En relación con el espacio, nos encontramos frente a un escenario mimético con la realidad, donde existen elementos reales que se entremezclan con objetos imaginarios y ambos componen finalmente la escena.

Los elementos que componen la imagen son creados a través de diferentes técnicas de creación de efectos que imprimen (en cada uno de ellos) una iluminación determinada. El cielo, las montañas y laderas, los mismos Olifantes, y los mismos protagonistas –Frodo, Sam y Gollum, poseen una iluminación diferente teniendo en cuenta la forma en cómo fueron creados.

Es aquí donde interviene el etalonaje, haciendo posible que todos estos elementos se integren de forma única en un solo escenario. Se corrige el color a cada elemento por separado buscando homogenizar las luces y seguidamente se les integra a todos los objetos en el mismo escenario haciendo que cada uno de ellos reciba la luz que le corresponde por el lado desde donde proviene la fuente de iluminación. El resultado es el que observamos en pantalla. Un sincronización perfecta y una armonía sin igual que nos hace creer que todos los elementos han pertenecido siempre a la misma escena.

En relación al tiempo de narración, se continúa el desarrollo de los hechos de forma cronológica sin que los efectos especiales o el etalonaje intervengan distorsionando o alterando el tiempo del relato. Los efectos especiales y el etalonaje, en esta escena, vuelven a contribuir a enriquecer los planos de la escena, mas no a cambiar el tiempo de los acontecimientos que se desarrollan en ella.

4.4.2.7.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, recordemos que Frodo, Sam y Gollum se encuentran con las tropas de Sauron que avanzan hacia su destino con una carga de enormes Olifantes, que llevan en sus andas soldados. Mientras ellos observan cómo van cruzando la ladera, Frodo, Sam y Gollum son testigos de una emboscada que termina derrumbando Olifantes muy cerca de nuestros protagonistas. Cuando Sam, Frodo y Gollum intentan huir son atrapados por el grupo de hombres que causó la emboscada.

Comenzamos nuestro análisis retórico, estudiando las figuras de dicción, entre las que destaca la epifora reflejada en la cantidad de veces que se lanzan flechas a pequeños intervalos, que terminan por derribar a los soldados de Saruman que se encuentran montados sobre los enormes Olifantes.

La enumeración nos revela la cantidad de soldados de Saruman que se encuentran caminando sobre las laderas y que van caminando hacia su destino de combate. Estos soldados forman parte de una comitiva de refuerzos del ejército enemigo, que utiliza a los enormes Olifantes como medio de transporte y de ataque.

La repetición también está presente en la cantidad de Olifantes que se encuentran en escena y que van desplazando soldados hacia su nueva zona de batalla. Se repiten los modelos virtuales de estos Olifantes y animando solamente los que tienen alguna participación más cercana en la pantalla. Al resto se le retrasa un tanto el movimiento y se les coloca en escena.

Seguimos analizando las figuras retóricas de pensamiento, una vez terminado el análisis de las figuras de dicción. En consecuencia comenzamos con la prosopopeya asocia a la figura de los enormes Olifantes que aparecen en la escena que tanto Frodo, Sam y Gollum observan con detenimiento su paso por la laderas. Estas criaturas han sido creadas íntegramente por ordenador, porque de otra manera no podrían tener la vida, que demuestran tener en la escena.

La topografía describe el paisaje que aparece alrededor de los Olifantes como una enorme extensión de área verde. Una zona llena de árboles y boscosa. Además añade un cielo azul muy intenso que hace de la escena una escena cálida y apacible sin presentar sospechas de lo que sucede posteriormente.

Y para finalizar el análisis de las figuras de pensamiento observamos la figura de la apóstrofe en el momento en que los Olifantes caminan tranquilos por las laderas de esas tierras hasta que, de pronto, son atacados por las flechas de los hombres, que terminan por derribar unos cuantos Olifantes.

Hasta aquí hemos realizado un análisis de las principales figuras retóricas de dicción y de pensamiento, sólo faltaría estudiar los tropos, fundamentalmente, haciendo referencia a la hipérbole. Este recurso retórico se hace presente en los Olifantes como animales de un tamaño mayor a lo normal y que establecen una gran diferencia con respecto a otros seres de su entorno.

4.4.2.7.3 Relación con la creatividad:

Frodo, Sam y Gollum encuentran a tropas de Sauron desplazándose por las montañas. Observan como vienen junto a enormes Olifantes sobre las cuales se encuentran montados soldados. De pronto, éstos son atacados por el ejército de los hombres. Frodo y Sam deciden huir pero en ese momento son detenidos por el ejército atacante.

La creatividad de la escena se encuentra en el rodaje de algunos de los personajes sobre pantallas azules, que posteriormente son sustraídas y reemplazadas por el escenario virtual creado para el plano. Un ejemplo de ello es el plano en que Frodo y Sam se encuentran observando cómo los Olifantes aparecen en escena.

En este plano Frodo y Sam han sido rodados fuera del escenario sobre el cual se desarrollan las acciones. Todo el espacio creado para esa toma es producto de un modelado en 3D. Los Olifantes han sido diseñados independientemente tomando como referencia las proporciones del paisaje. Los hombres que forman parte del ejército de Sauron han sido multiplicados a través del programa “Massive Program”, para recrear la cantidad de hombres que se representan en la imagen y caminan hacia el campo de batalla.

4.4.2.7.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena esta en el diseño, modelado y texturización de los Olifantes, así como la animación de los movimientos que este objeto virtual realiza. Los Olifantes al ser personajes virtuales integrados dentro de un escenario virtual y actuando con personajes reales, han tenido que ser cuidadosamente diseñados para que todas sus partes sean proporcionales en la escena con todos los demás integrantes de la misma.

Una vez determinada la proporción del animal se comienza a establecer el peso y fuerza necesarios para poder crear los movimientos de desplazamiento que un animal de esas características, posee.

Los Olifantes al ser animales enormes y pesados poseen todas sus fuerzas en las patas pero (como se observa en la escena) no pueden hacer desplazamientos muy flexibles debido a la cantidad de peso que se les ha otorgado. Aún así, podemos ver cómo uno de ellos corre hacia la cámara como consecuencia de las flechas, que el ejército de los hombres lanza.

Para terminar, decir que el etalonaje (en este caso) ha ayuda a la integración de los personajes reales sobre el fondo 3D, contrastando la imagen e iluminándola cada vez más evitando así el uso de desenfoques para una mejor integración de los objetos. Por esto motivo, vemos unos planos muy claros donde las imágenes se ven nítidamente.

4.4.2.8 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Los lobos de Isengard

4.4.2.8.1 Relación con la narrativa:

Los hombres trasladan a sus ejércitos, mujeres, ancianos y niños hacia el abismo de Helm para mantenerlos a salvo de las tropas de Isengard. En ese momento, lobos de Isengard vienen a atacarlos. Los hombres se organizan y envían a los ancianos, niños y mujeres al abismo de Helm, mientras el ejército se queda para luchar en contra de los lobos. Se desata una batalla entre los hombres y los lobos de Isengard finalizando con la derrota de estos últimos.

En esta escena, los efectos especiales y el etalonaje se relacionan con los personajes produciendo consecuencias físicas en estos. Cuando se desata la batalla entre los lobos de Isengard y los hombres, éstos empiezan a recibir las heridas y a quedar heridos como consecuencia de los golpes recibidos por parte de los lobos de Isengard.

Otra relación, que encontramos en esta escena, es la presencia de los efectos especiales como medio que sirve a los personajes para realizar la acción. Los lobos de Isengard –creación virtual a través de técnicas de elaboración de efectos especiales- aparecen en escena y esto provoca la reacción de los hombres, que luchan contra ellos.

En consecuencia, encontramos una relación final entre los hombres y los lobos de Isengard. Esta relación describe la lucha entre los personajes y los objetos o elementos virtuales en la escena. El ejemplo claro en estos planos se encuentra en la lucha que llevan a cabo hombres y los lobos de Isengard.

En relación a la acción, los efectos especiales son los que provocan la acción. Al momento en que aparecen los lobos de Isengard, el ejército de los hombres les hacen frente luchando contra ellos hasta derribarlos.

Asimismo, el etalonaje hace posible una mejor integración de los elementos dando a la imagen una mayor cantidad en los brillos, que producen una iluminación mucho más acentuada, pero de la misma forma hacen que todos los elementos tengan el valor de luz que les corresponde según la ubicación en el plano.

En relación al espacio, hay que indicar que se toma como base el rodaje de la acción sobre un paisaje en Nueva Zelanda. Se rueda a los personajes en solitario montados a caballo y posteriormente se les añade la presencia de los lobos de Isengard –animales creados a través de un programa de animación en 3D.

La integración de los elementos permite que seamos testigos de la lucha entre lobos (no reales) y personajes reales montados a caballo. Todo esto sobre un escenario que realmente existe en la geografía Neozelandesa.

En relación al tiempo narrativo, los efectos especiales y el etalonaje no alteran ni distorsionan ese tiempo. Simplemente son meros contribuyentes a hacer más realista las acciones que se presentan en esta escena.

4.4.2.8.2 Relación con los recursos retóricos:

Los hombres, mujeres, ancianos y niños de Rohan huyen hacia tierras más seguras, cuando de pronto se ven amenazados por lobos de Isengard que salen de las laderas cercanas y se dirigen directamente a atacarles. Los hombres se organizan y ordenan a las mujeres, niños y ancianos que se dirijan al abismo de Helm donde estarán más seguros. Mientras tanto los hombres se quedan y se enfrentan frontalmente contra los lobos de Isengard.

Entre las figuras retóricas de dicción que encontramos en esta escena tenemos la enumeración representada en la cantidad de lobos y soldados que luchan contra el ejército de los hombres en las laderas de la montaña.

La repetición se observa en esta escena en la cantidad de veces que tanto el bando de los hombres como el de los soldados de Isengard producen toques de espada y estocadas entre ellos durante los planos que dura la batalla.

Asíndeton que se ilustra justamente en el momento de la batalla donde ambos bandos no dejan tregua ninguna para que el contrincante respire o se relaje. La pelea es encarnizada y constante hasta que el bando de los hombres logra acabar con el bando de los lobos de Isengard y destruirles.

Hipérbaton que en esta escena está presente en el momento en que los hombres, mujeres, ancianos y niños de Rohan se encuentran caminando hacia un lugar más seguro y de pronto se encuentran con que los lobos de Isengard se acercan rápidamente para destruirles.

Hasta aquí estamos hablando de figuras retóricas de dicción que podemos encontrar en esta escena. A continuación se comenzará el estudio de las figuras retóricas de pensamiento. El primer recurso que estudiamos es la antítesis ilustrando los dos bandos que luchan en la batalla que se desencadena en esta escena. Por un lado se encuentran los lobos de Isengard quienes quieren destruir a los hombres y por otro se encuentran los hombres quienes se defienden de la destrucción de los lobos de Isengard quienes vienen a atacarles y acabar con ellos.

Encontramos una paradoja en la tranquilidad del lugar sobre el cual camina el pueblo en dirección a un lugar seguro y el repentino ataque que sufren dos miembros de su comitiva por parte de los lobos de Isengard.

La prosopopeya esta representada en la figura de los lobos de Isengard, que son criaturas creadas íntegramente por ordenador, pero que luego han sido integradas sobre rodajes hechos en pantallas azules para crear mayor realismo a la escena.

La etopeya describe la valentía de los hombres al luchar ante los lobos de Isengard que son criaturas mucho más grandes que ellos y sin embargo finalmente terminan venciendo y ganando la batalla.

Y para terminar nuestro análisis de las figuras de pensamiento hablamos del apóstrofe que lo observamos en el momento en que los hombres, mujeres, niños y ancianos caminan hacia una tierra más segura cuando de pronto son atacados por los lobos de Isengard y obligados a dividirse. Los hombres lucharían frontalmente contra los lobos y las mujeres, niños y ancianos se irían hacia el abismo de Helm buscando un lugar más seguro para ellos.

Siguiendo nuestro análisis vamos a terminar analizando los tropos encontrados en esta escena y para ello comenzaremos con el recurso de la metonimia. Este recurso retórico se encuentra en el hecho en que las mujeres, ancianos y niños se dirijan solos hacia el abismo de Helm, como consecuencia del ataque de los lobos de Isengard.

La caricatura está representada por los lobos de Isengard, quienes poseen una cara realmente exageradas de fealdad y además con rasgos de las hienas que existen en la vida real. A esto se le suma el tropo de la hipérbole que hace que estos animales tengan unas dimensiones exageradas, mucho más voluminosas que sus contrincantes.

4.4.2.8.3 Relación con la creatividad:

En esta escena, el pueblo huye a un lugar seguro en el abismo de Helm. Mientras están caminando por las laderas se encuentran con los lobos de Isengard. Los hombres se quedan a luchar contra ellos mientras que las mujeres, niños y ancianos continúan su camino. Se produce una batalla entre el ejército de los hombres y los lobos de Isengard montados por orcos.

Cuando observamos esta escena nos damos cuenta que la creatividad de la misma radica en el empleo de diferentes técnicas de creación de efectos, que han permitido que veamos lo que aparece finalmente en la película. En realidad nada de lo que se ve en la composición final de la escena ha sido rodado junto. Todos los elementos dispuestos pertenecen a actuaciones que

ha sido grabadas en diferentes escenarios, todos (obviamente) rodados sobre fondos azules que posteriormente han sido sustraídos en integrados.

Para esta escena se han utilizado técnicas como el matte painting para los fondos, rodaje sobre fondo azul del ejército de los hombres –solos o montados a caballos, el rodaje sobre pantalla azul de los orcos montados en una especie de barriles llenos de pelos (especialmente de hienas para dar mayor sensación de peligrosidad) que a su vez están controlados para emular el movimiento que haría ese animal si fuera real. Todo esto, además, de técnicas de animación en 3D donde se han creado a los lobos de Isengard.

A todo esto hay que decir que el etalonaje contribuye a integrar creativamente los elementos en escena enfocando claramente la escena, resaltando los brillos y blancos de la misma.

4.4.2.8.4 Originalidad de la escena:

Para hablar de la originalidad de la escena es importante centrarse en la creación de los lobos de Isengard. Estos personajes –totalmente virtuales- han sido cuidadosamente elaborados, sobre todo en lo que a su integración se refiere.

Revisando un poco la creación de este modelo virtual. Sabemos que se partió de unos dibujos que sirvieron a los animadores para modelar la figura de estos animales. Una vez creado el modelo y adjudicados los pesos y fuerzas a sus miembros inferiores que le permiten el desplazamiento, se comenzó a estudiar la texturización del animal.

Se estableció el pelo de hiena como elemento característico de este animal porque representaba mayor desagrado y peligrosidad que las demás alternativas. Una vez que se mapeo el modelo con esta textura se procedió a la animación del movimiento del personaje. Así es como se consiguió dar forma y movimiento a estos animales tan indeseables.

Pero lo realmente original es la integración de los orcos (personajes reales) montados encima de los lobos de Isengard. Para llegar a conseguir esta perfecta integración la mejor vía era elaborar unos barriles que tuvieran el mismo pelo que tendrían los animales virtuales y dotar a esos barriles de un movimiento similar al que se creó para los lobos desde el ordenador. Con todos estos elementos previos se procedió a la integración cuidadosa de cada uno de los elementos obteniendo como resultado la composición final que observamos en pantalla.

4.4.2.9 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Las fuerzas de Isengard

4.4.2.9.1 Relación con la narrativa:

Saruman prepara su ejército para salir a luchar contra los hombres y acabar con el abismo de Helm. Saruman alienta a sus filas y les da órdenes explícitas para salir a luchar en contra de los hombres. De esa manera, miles de soldados del ejército de Saruman emprenden su camino hacia el abismo de Helm para hacer que éste sea derrotado.

En esta escena, los personajes se relacionan con los efectos especiales, siendo ellos mismos una creación producto del uso de técnicas de animación. Para poder reproducir la cantidad de soldados que aparecen en la escena se ha utilizado un programa llamado “Massive Program” que permite la reproducción de miles de personajes y acciones, basándose en el rodaje de unos pocos actores. Esta técnica permite que tan sólo teniendo un grupo reducido de personajes, se muestre en pantalla una gran cantidad de ellos.

En esta escena, los efectos especiales forman parte de la acción. Esta relación entre los efectos especiales y el etalonaje con la acción de los planos, se observa al momento en que Saruman sale hacia su balcón y anima a su ejército a luchar contra los hombres. Cuando observamos esta gente una cámara virtual nos muestra la cantidad de soldados que forman el ejército de Saruman y que lucharan en contra de los hombres.

Después de animar a sus tropas, recordemos que Saruman, les insta a salir a la lucha e ir en busca del ejército de los hombres que se encuentra en el abismo de Helm. Así vemos como los soldados (creados a través de técnicas de multiplicación con el software “Massive Program”) continúan formando parte de la escena y caminando hacia el abismo de Helm que constituye su último destino.

En relación al espacio, los efectos especiales y el etalonaje contribuyen a la creación de un espacio que forma parte del efecto especial. Cuando Saruman se acerca al balcón de su fortaleza, somos testigos de que en su explanada se encuentran miles de soldados preparadas para la lucha.

Este escenario, no es un espacio real. Es el producto de una creación virtual a través de un programa de animación en 3D, desde donde se producen las tomas captadas por la cámara (que además pertenece al mismo programa)

Toda esta creación se enriquece con la presencia del etalonaje que permite darle una coloración característica a estos planos. La corrección de color que se realizan en estos planos resalta del contraste de la imagen, oscureciendo las zonas menos iluminadas de la misma y

tintando levemente el plano de una coloración azul para crear mayor sensación de inseguridad y de peligro.

Finalmente y en relación al tiempo de la narración, podemos indicar que los efectos especiales y el etalonaje, no alteran ni distorsionan el tiempo del relato, simplemente lo enriquecen introduciendo elementos que no serían posibles de crear en la realidad puesto que son imaginarios.

4.4.2.9.2 Relación con los recursos retóricos:

Antes de analizar las figuras retóricas de esta escena, recordemos los acontecimientos sucedidos en ella. Vemos como Saruman se encuentra con un colaborador preparando la destrucción de los hombres. Este colaborador le insiste en que haría falta miles de soldados para luchar contra los hombres y vencerles. Seguidamente vemos como Saruman sale al balcón de su fortaleza y se observan a miles de soldados preparados para la lucha. Saruman les insiste a la lucha y les ordena que se dirijan hacia el abismo de Helm.

Comenzamos con el análisis retórico, estudiando las figuras de dicción encontradas en esta escena. La enumeración es un recurso retórico que encontramos en esta escena en el momento en que Saruman sale al balcón de su fortaleza y se observa una gran cantidad de soldados, miles de millones de soldados dispuestos a salir a luchar contra el ejército de los hombres.

De las figuras retóricas de pensamiento encontramos la prosopopeya en la figura de Barbol. Este Ent ha sido creado gracias a técnicas mecánicas de efectos especiales, y además a la fusión de técnicas virtuales de creación de efectos que en una combinación de fuerzas han creado los movimientos faciales y corporales de este enorme árbol que casi siempre lleva en sus ramas a Pippin y a Merry.

La topografía es otro recurso presente en la escena al momento en que Saruman sale a su balcón y nos presenta (a través de un gran plano general) la cantidad de soldados preparados para la lucha final que se encuentran en filas para recibir órdenes de marchar al campo de batalla, como finalmente Saruman ordena.

En consecuencia, a lo largo de la escena somos testigos de enormes planos generales inclusive los efectuados desde la perspectiva de Pippin, Merry y Barbol, quienes ven a lo lejos el desplazamiento de las tropas de Saruman. Y para finalizar, decir que siempre el paisaje describe el cielo gris y triste que refleja el futuro cercano de la Tierra Media.

La apóstrofe se presenta en los planos en que el colaborador de Saruman le dice a éste que haría falta miles de soldados para destruir a Helm y Saruman replica: “decenas de miles” y de

pronto salen al balcón y le muestra la cantidad de soldados que tiene preparados para la lucha. Esta cantidad de soldados es muy superior a lo que éste se esperaba.

Siguiendo con el análisis retórico, estudiamos los tropos y para comenzamos con la metonimia que se refleja en las órdenes que Saruman da a sus ejércitos y que terminan ocasionando el desplazamiento de sus tropas hacia el abismo de Helm.

La hipérbole se vuelve a utilizar para esta escena. Está representada en el plano en que Saruman muestra la inmensidad de las tropas que van a luchar contra los hombres. Es un plano general que poco a poco se va alejando cada vez más y que nos da realmente una idea de la cantidad de soldados que se ha logrado reclutar para conseguir destruir a los hombres.

4.4.2.9.3 Relación con la creatividad:

En esta escena, Saruman alienta a sus tropas a luchar contra los hombres y les ordena que vayan al abismo de Helm a destruir a los hombres y que no dejen rastro de vida en ese lugar. Mientras tanto, Pippin y Merry se encuentran sobre Barbol, quien les lleva a un lugar seguro para que regresen a casa. En el camino ven cómo las tropas de Saruman caminan hacia el abismo de Helm.

Como en muchas otras de las escenas analizadas, lo más destacable en relación a la creatividad es el empleo de diferentes técnicas de creación de efectos especiales que hacen (de la unión de las mismas) la composición final que vemos en pantalla.

Se han empleado técnicas como “Massive Program” para crear y multiplicar los ejércitos de Saruman y hacer que aparezca la cantidad de soldados que nos muestran en pantalla.

Otra técnica muy utilizada es el rodaje de los personajes sobre pantalla azules y utilizando elementos reales que posteriormente han sido integrados con los objetos creados por ordenador. Un ejemplo de ello son los planos en que Pipin y Merry comienzan a subir más arriba de Barbol.

Finalmente, indicar que etalonaje también ha tenido influencia en la creatividad de la escena. Destacando las zonas oscuras de la misma, dando mayor contraste a las partes medios iluminadas y dotando de una coloración azul a los medios tonos de la imagen, bajando previamente la saturación de la misma.

4.4.2.9.4 Originalidad de la escena:

Mientras la creatividad de la escena destaca por el uso de diferentes técnicas de elaboración de efectos especiales y etalonaje, la originalidad de la misma tiene su punto fuerte en la creación y animación de objetos virtuales.

La creación de Barbol fue realizada íntegramente por ordenador con la ayuda de técnicas mecánicas de creación de efectos, que hicieron posible crear una enorme marioneta de Barbol y que dos operarios (vestidos de azul) comenzaran a realizar los movimientos de Barbol mientras tenía a los Hobbits en sus manos. En las escenas donde no se ve claramente la presencia de los Hobbits, aparece la animación de Barbol creada a través de un programa de animación, como Maya. A todo esto también hay que sumar la presencia de fondos azules sobre los cuales han sido rodados Pippin y Merry cuando se encuentran sobre Barbol.

Además de todo esto, el etalonaje a servido para dar mayor realce a esta original elaboración de modelos virtuales. Cuando Pippin y Merry se encuentran en primer plano en la toma, se hace un cambio de luz intencional, destacando la figura de estos personajes y colocando un leve desenfoque en el fondo que permite una mayor integración de los elementos y al mismo tiempo realza el efecto especial.

4.4.2.10 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Ent- cuento

4.4.2.10.1 Relación con la narrativa:

Los Ents se reúnen para decidir si van a ir a la guerra o no. Pipin y Merry se encuentran encima de Barbol al momento en que este convoca la presencia de sus demás compañeros árboles. Se acercan a la reunión: fresnos, castaños, robles y demás árboles procedentes de distintas familias, constituyendo una muestra representativa.

Los personajes en esta escena, se relacionan con los efectos especiales y el etalonaje, principalmente, siendo ellos elementos generados a través del uso de programas de animación. Al ser el personaje el mismo efecto especial, estamos hablando de objetos imaginarios creados con la ayuda de programas de composición.

En relación a la acción, hay que tener en cuenta que al ser los mismos personajes protagonistas –una creación hecha con el uso de técnicas de elaboración de efectos especiales- su presencia en la escena forma parte constante en el desarrollo de los acontecimientos. De tal manera que se puede afirmar que el efecto especial forma parte de la acción desde el principio al final de esta escena.

En cuanto a la creación del espacio donde se desarrollan las acciones, este escenario es producto de un modelo virtual. Esto quiere decir que se ha elaborado –a través de un programa de animación- el bosque y cada uno de los árboles presentes en la escena.

Se ha tenido en cuenta no sólo el entorno, sino también la animación de cada uno de los movimientos realizados por los personajes virtuales, de forma tal que se les ha impreso un modo de andar y desplazarse a lo largo del espacio creado.

Por tanto, podemos afirmar que el espacio donde se desarrollan los acontecimientos forma parte del efecto especial puesto que no se trata de una creación real, sino de un modelo virtual que ha sido diseñado acorde con los personajes que actúan en él.

También hay que tener presente la integración de personajes reales, como Pippin y Merry, quienes han sido rodados sobre pantallas azules que han facilitado su posterior sustracción e integración con el resto de objetos en la escena.

A todo esto, no podemos olvidar la presencia del etalonaje que, una vez más, crea una atmósfera en el espacio haciendo posible que todos los elementos tengan un aspecto real. Destaca el contraste y el brillo en la escena, produciendo una mayor iluminación de todos los planos en general y además, colocando un tenue desenfoque para hacerlos más reales.

En relación al tiempo narrativo, los efectos especiales y el etalonaje no alteran ni distorsionan el tiempo del relato. Su labor ha sido otorgarle a la escena esos elementos que en la realidad no pueden ser creados o reproducidos.

4.4.2.10.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena se produce la reunión entre los Ents, los cuales van a decidir si van o no a la guerra. Árboles de diferentes familias se reúnen en un punto central del bosque y comienzan a discutir sobre sus intereses. Pippin y Merry son simples testigos del Ent-cuentro.

Empezamos nuestro análisis estudiando las figuras retóricas de dicción que encontramos en esta escena. La repetición es el recurso retórico que se presenta en esta escena en la cantidad de árboles que comienzan a salir del interior del bosque una vez convocada la reunión.

De las figuras retóricas de pensamiento, observamos en esta escena la prosopopeya dando vida a seres inertes como árboles, que se despojan de sus características reales para transformarse en seres vivos que se desplazan de un lado a otro.

La etopeya describe el carácter pasivo de estas criaturas. Nos facilita información de los Ents como seres tranquilos y que no se entrometen en los problemas de los demás. Son criaturas que viven solas en el bosque y que no tienen, en realidad ningún conflicto con el resto.

Esto se diferencia sustancialmente del carácter de los Hobbits quienes instan a los Ents a participar de la guerra, pero finalmente no pueden convencerles puesto que los Ents, por su

política de no tener problema rechazan esa primera idea, ocasionando la tristeza y rabia a los pobres Hobbits, que ven cómo sus amigos no recibirán refuerzos de los Ents que para ellos sería muy útil, puesto que son criaturas del bosque, que no sólo conocen bien los parajes sino que por su gran tamaño les ayudaría a destruir a esos miles de soldados que ha enviado Saruman a destruir la Tierra Media.

La topografía. En esta escena la topografía es uno de los elementos más llamativos. Se expresa en los tiros de cámara y en los planos generales que se obtienen al principio mientras los Ents comienzan a andar hacia el centro del lugar donde se producirá el Ent-cuentro.

Llama mucho la atención el enorme paisaje arbolado y una extensa zona verde sin población de árboles. Esto significa que la reunión se llevará a cabo en esta zona puesto que es un lugar más tranquilo y despejado, un tanto alejado de lo que significa estar en medio del bosque. El color predominante es el verde, y en términos generales la atmósfera es placentera.

Hasta aquí hemos hablado de las figuras de dicción y de pensamiento. A continuación vamos a hablar de los tropos encontrados en la escena y lo haremos de la mano del recurso de la metonimia. Este se presenta en la resolución final producto de la reunión de los Ents que tiene como consecuencia que los Ents no irán a la guerra.

Y para terminar el análisis hablamos del recurso de la hipérbole, representado en la figura de los Ents, como enormes árboles creados a escala 1:1 y cuyos movimientos han sido creados a través de medios mecánicos y virtuales de animación.

4.4.2.10.3 Relación con la creatividad:

Ent-cuentro es la asamblea que los Ents han convocado para reunirse y decidir si van o no a la guerra. En esta escena vemos como Barbol, Pipin y Merry llegan a una zona sin árboles dentro del bosque y como poco a poco van apareciendo árboles de distintas familias para asistir a ese Ent-cuentro.

Por tanto, en esta escena vemos que la creatividad va a girar entorno a la creación del paisaje sobre el cual se desarrollan las acciones y sobre todo va a destacar la creación e integración de los propios personajes. Para crear estos árboles y que parezcan reales –al momento en que Pipin y Merry se encuentran sobre Barbol –se realizó un trabajo manual mecánico. Se crearon marionetas de las diferentes clases de árboles a una escala enorme haciendo que éstas formaran parte de un gran paisaje. En conclusión, se crearon muñecos enormes, cuyos movimientos fueron realizados por operarios vestidos de azul que posteriormente fueron eliminados de la escena a través de técnicas de composición.

4.4.2.10.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena se focaliza en la creación virtual de los árboles que acuden al Ent-cuentro y de todo el paisaje creado alrededor del mismo. Los fondos han sido recreados con la ayuda de técnicas de matte painting pero que además han incluido la creación de un paisaje virtual diseñado y modelado íntegramente por ordenador.

Los animadores utilizaron unos dibujos de cómo Peter Jackson quería que fuera el bosque donde se iba a realizar el Ent-cuentro. Con esos modelos comenzaron las labores de diseño y modelado en 3D para crear el paisaje que actualmente vemos en la película. En consecuencia, se creó un bosque tupido de árboles verdes de gran altura y se dejó un espacio libre donde iban a coincidir diferentes árboles para asistir a la asamblea.

En el tema de creación de los modelos virtuales de los árboles, se modeló de forma original una serie de árboles de diferentes familias que posteriormente se integrarían a la imagen. Estos modelos se colocaron sobre planos en los cuales los árboles comenzaban a desplazarse hacia el lugar de encuentro, ya que hay que tener en cuenta, el uso de enormes marionetas que también aparecen en escena al momento en que se ruedan primeros planos de los árboles.

A todo esto, el etalonaje facilita más originalidad en la elaboración de la escena al momento en que crea una atmósfera determinada gracias al uso de luces y brillos de la imagen para destacarlos en lugar de otros. Se enfoca perfectamente los planos y se destaca determinados puntos de luz.

4.4.2.11 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Fractura del muro

4.4.2.11.1 Relación con la narrativa:

El ejército de Saruman se encuentra luchando contra el ejército de los hombres en el abismo de Helm. Las tropas de Saruman intentan entrar a la fortaleza subiendo unas escaleras, mientras que otro grupo esconde una bomba que colocan en la parte inferior de la fortaleza y que posteriormente la hacen explotar. Una vez que el muro se rompe, las tropas de Saruman ingresan a la fortaleza y comienzan a atacar frontalmente al ejército de los hombres.

En esta escena, la relación existente entre los personajes y los efectos especiales y el etalonaje empieza siendo los mismos personajes quienes provocan la aparición del efecto especial. Cuando las tropas de Saruman colocan la bomba en los bajos de la fortaleza, ésta estalla y hace que el muro se rompa. En consecuencia, la explosión que se produce y la posterior ruptura del muro forman parte del efecto especial.

Otra relación la encontramos en las consecuencias físicas que la aparición del efecto especial causa a los personajes. En este caso (seguimos analizando los mismos planos) cuando estalla el muro, Aragon se encuentra cerca y sufre las consecuencias del estallido cayendo al suelo. Posteriormente vemos (una vez que termina de caer el muro) cómo Aragon se levanta y comienza a luchar contra los soldados de Saruman.

Finalmente, en relación a los personajes hay que mencionar que los efectos especiales forman parte de la creación de algunos personajes y, en consecuencia, luchan entre si. El ejército de los hombres y muchos miembros más del ejército de Saruman han sido creados a través del uso de un programa de multiplicación, de tal forma, que aparente real la gran cantidad de soldados que acuden a luchar en el abismo de Helm.

Por ello, se puede afirmar que son los propios personajes virtuales quienes luchan entre si, tomando como base las acciones de personajes reales que posteriormente han sido clonados y redimensionados para llenar toda la explanada del campo de batalla.

En relación a la acción, podemos indicar que la aparición de los efectos especiales y el etalonaje es una consecuencia de la acción desarrollada por los personajes. Un ejemplo de ello son los planos en que los soldados de Saruman colocan una bomba bajo la fortaleza de Helm. Una vez que esa bomba estalla aparece el efecto especial haciendo posible que el muro se derrumbe.

Otra relación es cuando el mismo efecto especial provoca la acción. Hemos dicho que cuando la bomba estalla, aparece el efecto especial haciendo posible que el muro se fracture. En consecuencia, el ejército de los hombres reacciona y comienza a luchar contra los soldados de Saruman que invaden la fortaleza a través de la zona derrumbada.

Asimismo, el etalonaje crea unos planos con una coloración más azulada, acentuando el contraste de la imagen, de tal forma que el espectador se sienta inmerso en un ambiente, donde la noche sobre la cual se desarrollan las acciones, sea más cerrada.

En relación al espacio, los efectos especiales y el etalonaje hacen posible que el mismo escenario sea un efecto especial. Esto es posible gracias a la integración de diferentes elementos procedentes de fuentes distintas. Se componen elementos procedentes de programas que multiplican a las personas y acciones, elementos que viene de la animación en 3D como el mismo muro de la fortaleza y además se colocan planos rodados en plató donde los personajes actúan sobre fondos azules.

Otra relación que encontramos es las consecuencias físicas que sufre el espacio como consecuencia de la presencia del efecto especial. En esta escena esta claro que cuando el

muro se rompe, el espacio creado deja de ser el mismo puesto que parte del escenario se fractura y de esa manera se deja espacio libre para que las tropas de Saruman ingresen a la fortaleza.

En relación al tiempo narrativo, los efectos especiales y el etalonaje no distorsionan el tiempo del relato, simplemente intervienen en él para colocar ciertos elementos difíciles de crear (o más costosos) por otros medios. Por tanto, el tiempo de las acciones se desarrolla de forma cronológica según el tiempo del relato fílmico.

4.4.2.11.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena tropas de Saruman intentan entrar a al abismo de Helm utilizando unas escaleras que les permitan cruzar el muro. Mientras tanto, otro grupo de soldados esconde una bomba que colocan cuidadosamente en un hueco de la fortaleza y posteriormente uno de los soldados corre con una antorcha y le prende fuego. Como resultado de esta acción, se desploma parte del muro del abismo de Helm creando una vía de entrada directa para las tropas de Saruman.

Conociendo los antecedentes de los hechos acontecidos en esta escena, comenzamos nuestro análisis, estudiando las figuras retóricas de dicción que encontramos en esta escena. La anáfora es un recurso retórico que encontramos en esta escena, en los planos de las tropas de Saruman cuando estas colocan las escaleras al borde de la fortaleza para intentar entrar en ella. Esta acción se repite a pequeños intervalos al inicio de la escena.

Hipérbaton se presenta en la escena en el momento en que Aragon, Legolas y Gilim luchan contra las tropas de Saruman que quieren entrar en la fortaleza a través de las escaleras que colocan al borde de la misma. Mientras tanto otros soldados de Saruman camuflan una bomba que esconden en una grieta que hay en la fortaleza.

La reticencia la observamos al momento en que Aragon ordena a Legolas lanzarle flechas al hombre que va corriendo con una antorcha, porque se supone que va hacer algún daño importante a la fortaleza.

Hasta aquí las figuras de dicción que podemos encontrar en esta escena. Seguidamente comenzamos el análisis de las figuras retóricas de pensamiento con la antítesis. Este recurso nos presenta los bandos de la lucha que se produce en esta escena. Por un lado las tropas de Saruman queriendo destruir la fortaleza y por otro lado los soldados de los hombres quienes intentan defenderse y salvar la fortaleza de la destrucción.

La etopeya nos habla de la valentía y fuerza de los soldados de los hombres, quienes luchan incansablemente contra las tropas de Saruman, por defender la fortaleza aunque esto signifique la muerte.

La topografía describe el mismo abismo de Helm con unos planos generales de todo el entorno que nos permite ser testigos de la destrucción del muro y del enorme agujero creado, por donde ingresan las tropas de Saruman para atacar frontalmente a los hombres.

El apóstrofe se presenta al momento en que los hombres luchan contra los soldados de Saruman, quienes intentan ingresar a la fortaleza a través de unas escaleras, mientras que de pronto, otros soldados ocultan una bomba y la hacen explotar por sorpresa causando una destrucción importante del muro de defensa de la fortaleza.

Asociación es un recurso que aparece en escena al momento en que los soldados de Saruman colocan las escaleras en los bordes del muro de defensa para intentar entrar en ella. Esa acción se realiza una vez y en las siguientes se procede hacer lo mismo pero por asociación siguiendo las mismas instrucciones.

Y para finalizar vamos a estudiar los tropos encontrados en la escena. Encontramos la metonimia que se presenta justamente en el momento de la explosión. Esta deflagración produce como consecuencia la destrucción del muro y la aparición de un importante agujero que permite la entrada de los soldados de Saruman al interior de la fortaleza.

4.4.2.11.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena, tropas de Saruman colocan una bomba en una pequeña brecha en el abismo de Helm y hacen que esta estalle, ocasionando la fractura del muro que se rompe en pedazos.

La creatividad de esta escena se especifica desde un principio, puesto que fue una de las escenas más complicadas de elaborar. Esta colosal batalla -donde 10.000 soldados uruk-hai digitales invaden la fortaleza de Rohan- está recreada por medio de una compleja mezcla de imágenes reales, miniaturas y "Massive Program", (un revolucionario programa informático que aparece con el auge de la inteligencia artificial, capaz de crear miles de "agentes" con elementos personalizados (visión, oído, audacia, cobardía) y con la habilidad de tomar decisiones propias en escenas en las que aparecen multitud de individuos.

La batalla fue filmada en una cantera que se tardó en poner a punto 7 meses. Después vendría un agotador rodaje de 14 semanas. Para los casos en que las localizaciones no tenían las características necesarias, Weta Workshop construyó 68 miniaturas esculpidas y moldeadas

con gran minuciosidad. Rodados los planos de acción real y creados los elementos infográficos, el último paso fue fundirlo todo.

Además de la creatividad en la elaboración del efecto especial también el etalonaje subministró creatividad en su desarrollo. Se oscureció el plano otorgándole un mayor contraste y acentuando la nocturnidad del mismo tintando a la escena de una coloración azul oscura.

4.4.2.11.4 Originalidad de la escena:

Con respecto a la originalidad de la escena, es importante destacar la creación de imágenes virtuales que posteriormente fueron añadidas a la batalla por el abismo de Helm. Ayudados por las miniaturas creadas del escenario sobre el cual se realizan las acciones, se modelaron el resto de espacios correspondientes a esta escena y posteriormente se incluyó (estos nuevos espacios) en la escena.

La explosión realizada del muro de Helm, también se recreó por ordenador haciendo saltar por los aires muchas rocas que formaban el muro. Esta creación fue puntual y posteriormente se integró con el resto de la escena para darle a estos planos el escenario preciso para que las acciones desarrolladas en él fueran lo más reales posible.

También hay que destacar la presencia del etalonaje puesto que a pesar de la oscuridad donde se desarrollaban las acciones, se logró colocar una iluminación tenue, pero puntual, en aquellas zonas donde se desarrollaban las acciones –sobre todo- de los personajes protagonistas. Destacando, de esta forma la batalla y la actuación de los actores que por otro lado realizaron un gran esfuerzo físico y que inclusive más de uno salió herido.

4.4.2.12 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La última marcha de los Ents.

4.4.2.12.1 Relación con la narrativa:

Barbol lleva a Pippin y Merry a un sitio más seguro donde puedan regresar a la comarca. Caminando en busca de ese sendero, Barbol se encuentra que muchos de sus amigos árboles han sido talados y destruidos. Árboles que hablaban y tenían vida como él. Por tanto decide llamar a los demás árboles y entrar en guerra. Es así como se observa la salida de numerosos árboles en dirección a Isengard para vengar la muerte de sus congéneres.

Empezando el análisis narrativo, comenzamos por la relación existente entre los personajes y los efectos especiales y el etalonaje. Los mismos personajes son quienes provocan la aparición del efecto especial. Esto se observa al momento en que Barbol silba y llama a los demás

árboles del bosque para que se unan en su lucha contra Saruman y se dirijan a destruir la fortaleza de Isengard.

Otra característica importante es que el propio personaje es un efecto especial. Esto quiere decir que no son personajes reales quienes se mueven y actúan como árboles, son modelos creados a través de un programa de animación en 3D, a quienes se les ha impreso una serie de características que permiten sus movimientos para que cuando se desplacen lo hagan emulando, como sería (en realidad) la caminata de un árbol si pudiera hacerlo.

En tanto, el etalonaje imprime en los personajes una coloración azul oscura procedente de la iluminación del entorno. Se utiliza el azul oscuro para resaltar la oscuridad de la noche sobre la cual se desarrollan las acciones.

En relación a la acción, el efecto especial –encarnado en la figura del personaje Bárbo- es el que con su acción provoca la aparición de los demás efectos especiales en la acción. Cuando Bárbo silba, llama a sus demás compañeros y hace que estos comiencen su caminata a Isengard para destruir la fortaleza de Saruman, responsable de la muerte de tantos árboles.

En relación al espacio, lo más importante es conocer que éste es una creación íntegramente realizada a través de un programa de animación en 3D. Solamente la integración de los personajes de Pippin y Merry es diferente. Estos personajes fueron rodados sobre una pantalla azul y posteriormente integrados dentro de la escena. Lo demás que se encuentra alrededor del escenario es una construcción hecha a través de un programa de ordenador.

También esta presente el uso de otros espacios como la fortaleza de Isengard que se observa en los contraplanos de Bárbo. Isengard también constituye una construcción realizada a través de un programa de animación como Maya.

A este conjunto de espacios se les suma la labor del etalonaje, que permite contrastar las zonas menos iluminadas de la imagen, de tal manera que oscurece la imagen cerrando más la noche sobre la cual se encuentran. Esto permite una mejor integración de los elementos y al mismo tiempo crea un color característico que se imprime a todas las escenas nocturnas.

Finalmente, hablamos del tiempo del relato fílmico. Este tiempo no se ve alterado por la presencia de los efectos especiales y el etalonaje, puesto que estas herramientas se encuentran en la escena para hacer posible la creación de elementos que de otra forma serían muy difíciles de crear, poco manipulables y costosos.

4.4.2.12.2 Relación con los recursos retóricos:

Antes de comenzar nuestro análisis retórico, recordamos los acontecimientos sucedidos en esta escena. Barbol lleva a Pippin y a Merry a un sitio más seguro donde puedan emprender su camino de regreso a la comarca, puesto que los Ents finalmente decidieron no ir a la guerra. Mientras van caminando hacia las afueras del bosque, Barbol encuentra que miles de sus amigos fueron muertos por Saruman y que muchos de ellos eran sus amigos. Barbol enfurecido llama a sus demás congéneres y le insta a ir a la guerra y destruir la fortaleza de Isengard. Finalmente se observa como todos ellos siguen las instrucciones de Barbol y se dirigen a la fortaleza de Saruman.

Dentro de las figuras retóricas de dicción podemos observar la presencia del recurso retórico de la enumeración. Se observa en la cantidad de Ents que salen del bosque atendiendo al llamado de Barbol y que se dirigen a destruir las tierras de Isengard. La repetición tiene que ver con la figura anterior, donde los Ents salen repetidas veces desde el bosque en dirección a las Tierras de Isengard para destruirlas.

Continuamos el análisis de esta escena estudiando los recursos retóricos de pensamiento. La antítesis en esta escena se ilustra por un lado con los Ents quienes representan a los personajes defensores de la tierra, y por otro lado a Isengard que representa la tierra donde habita la destrucción de la Tierra Media.

La paradoja en esta escena nos muestra a los Ents como criaturas del bosque ajenas a la guerra, puesto que en su Ent-cuentro decidieron no ir, pero al ver Barbol a muchos de sus amigos muertos y destruidos, inmediatamente cambia de opinión y reúne a todos los Ents para que vayan a la guerra.

La prosopopeya es una figura retórica clara en esta escena, puesto que se trata de dar vida a ser inertes como son los árboles. Darles cualidades de desplazamiento y fuerza para poder caminar hacia el encuentro con el enemigo.

La etopeya nos permite describir el carácter de Barbol, que inmediatamente se sensibiliza con sus demás congéneres y siente profundamente la destrucción de los mismos, creando en él una rabia que sólo puede desfogarse ordenado a todos los Ents que vayan a la tierra de Isengard y la destruyan.

También observamos la topografía, donde encontramos la descripción del lugar hacia el cual se dirigen los árboles, que en este caso es el Castillo de Isengard. Se observan una diferencia entre lo cercano que esta el bosque y lo lejano que se encuentra Isengard totalmente solitario en medio de una atmósfera gris.

La asociación se representa en esta escena a través de la destrucción que los Ents hacen en Isengard que intentan asociarla a la destrucción que llevo a cabo Saruman con los Ents muertos en el bosque.

Para terminar comenzamos analizando los tropos encontrados en la escena. La metonimia se hace presente en el momento en que los Ents rompen el dique de contención y en consecuencia el agua comienza a fluir por el cauce natural sobre el cual siempre había fluido.

El énfasis nos presenta la fuerza y decisión que tienen los Ents para destruir la tierra de Isengard, como un modo de vengar la muerte de sus congéneres realizada por las fuerzas de Isengard.

Y finalmente, mencionar el recurso retórico de la hipérbole que hace referencia a las dimensiones de los Ents como seres que tienen exagerado su tamaño y que gracias a ello logran una completa destrucción de Isengard en este caso.

4.4.2.12.3 Relación con la creatividad:

Recordemos, que en esta escena, Pippin y Merry se encuentran encima de Barbol cuando llegan a una zona donde observan que los demás árboles han sido talados y que no hay vida en ese lugar. A partir de allí Barbol reúne a los demás árboles y van marchando hacia Isengard.

Los árboles no iban a la guerra, pero Barbol al observar tal destrucción, decide que lucharan para vengar la muerte de los suyos. Una vez más, el uso de animatronic –en realidad enormes marionetas- permite dar vida y crear los gestos y rasgos a Barbol, que si no fuera por ello no tendría las características humanas que posee, entre ellas la facilidad de articular palabra.

Recordemos que estas marionetas han sido animadas por medios mecánicos y que para destacar los desplazamientos de Barbol, se han utilizado a operarios vestidos con trajes azules, que han permitido crear los movimientos que este enorme personaje realiza. Además, no hay que olvidar la creatividad dispuesta en el etalonaje donde se observa un resalte de los tonos oscuros imprimiendo una coloración azul en los tonos medios de la imagen para indicar que (aunque no se encuentran dentro de una noche cerrada) están próximos al amanecer.

4.4.2.12.4 Originalidad de la escena:

Por otro lado, la originalidad de la escena se encuentra latente en la forma como se ha desarrollado la animación virtual de los árboles y el entorno donde ellos desarrollan sus acciones. El escenario base es real, pertenece a un paisaje de Nueva Zelanda, pero que posteriormente ha sido distorsionada su forma original para lograr la composición que finalmente vemos en la escena.

En base al escenario original se han desarrollado (a través de técnicas de animación por ordenador) un bosque tupido de árboles con montañas alrededor y a lo lejos se ha colocado el paisaje de Isengard para que el espectador pueda observar el desplazamiento de los árboles hacia ese lugar.

Otro detalle importante que afecta a la originalidad de la escena es la creación virtual de los mismos árboles, donde no sólo se les modela, diseña y texturiza, sino también se les adjudica una serie de movimientos que permiten que el espectador sea testigo de su avance hacia la fortaleza de Isengard para su posterior destrucción. En consecuencia, vemos como (de forma original) se han integrado diferentes elementos para un mismo plano.

4.4.2.13 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: La inundación de Isengard

4.4.2.13.1 Relación con la narrativa:

Los árboles comienzan atacar la tierra de Isengard luchando contra los orcos y destruyendo todo lo que encuentran a su paso. Finalmente, logran abrir los diques y liberar al río que con su fuerza inunda todo Isengard destruyendo toda la tierra. Mientras Saruman se encuentra en lo alto de su fortaleza sin poder salir.

En relación con los personajes, los efectos especiales y el etalonaje aparecen en la imagen debido a la intervención de los mismos protagonistas que son quienes provocan la presencia del efecto especial en la escena.

Recordemos que cuando los árboles rompen el dique de contención, liberan al agua del río que comienza a desplazarse por su ruta ordinaria, inundando de esa forma toda la fortaleza de Isengard hasta su interior.

Otra relación que encontramos son las consecuencias físicas que sufren los propios protagonistas por la fuerza que imprime el efecto especial en ellos. En este caso, son los mismos árboles quienes reciben los golpes que les da el río una vez que es liberado. La fuerza del mismo no sólo arrastra todo lo que encuentra en la tierra de Isengard, sino también a los propios árboles, que tienen que hacer fuerza para no salir heridos durante esa acción.

Una relación muy destacable e importante es que son los propios personajes quienes están creados a través de técnicas de efectos especiales. En esta escena, salvo Pippin y Merry el resto de los protagonistas –árboles en su mayoría- han sido creados utilizando técnicas de animación por ordenador.

Por tanto, vemos también como se produce una lucha entre personajes reales –actores caracterizados de orcos- contra personajes virtuales creados por ordenador como es el caso de los árboles que atacan la tierra de Isengard.

En relación a la acción, los efectos especiales (al ser los propios personajes) se encuentran presentes en todo momento de la acción. Observamos en esta escena que desde que inicia hasta que finaliza, los árboles desarrollan sus actuaciones a lo largo de los planos que nos ofrece esta escena.

Por otro lado, el efecto especial provoca la acción al momento en que los árboles liberan el dique que contiene el agua del río. Liberar este dique provoca la inundación de la tierra de Isengard, puesto que el río comienza a desplazarse por su cauce natural.

Finalmente –para terminar con la acción- mencionar que el propio efecto especial aparece como consecuencia de la acción de los efectos especiales introducidos en esta escena. Una vez más son los árboles que provocan la destrucción de la fortaleza de Isengard atacando a los orcos que la custodian y posteriormente haciendo que el río la inunde.

En relación al espacio, nos encontramos frente a una escena donde el espacio forma parte del efecto especial. Todo el escenario está diseñado utilizando un programa de animación como Maya y otros programas que crean y realizan animaciones de líquidos permitiendo que el desplazamiento de las aguas sea real.

En consecuencia, nos encontramos frente a un escenario virtual que introduce elementos reales como Saruman en el balcón rodado sobre una pantalla azul que posteriormente ha sido sustraída y reemplazada por la arquitectura construida en el programa de animación.

Otra relación clara es la consecuencia destructiva que sufre ese espacio debido a la introducción del efecto especial que ha permitido crear ese líquido que se desplaza e inunda toda la fortaleza de Isengard.

Asimismo, encontramos el uso de diferentes paisajes para ilustrar la escena. Escenario diferentes que se observan en los mismos planos, como la fortaleza de Isengard y el dique que contiene el agua procedente del río.

A todo esto, es importante destacar la presencia del etalonaje que hace posible crear un espacio identificativo en la escena, otorgando mayor contraste y oscuridad a la zona que representa a Isengard y dando mayor claridad a la zona desde donde se abre el dique que contiene las aguas del río.

Finalmente, y para terminar el análisis narrativo hablamos del tiempo del relato. Los acontecimientos se desarrollan según el orden cronológico planteado para la obra cinematográfica sin que la intervención de los efectos especiales o el etalonaje lo alteren o distorsionen.

4.4.2.13.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, los árboles se encuentran en los dominios de Isengard y comienzan a luchar contra los orcos que encuentran y a destruir todas las instalaciones creadas alrededor de la fortaleza. Los árboles luchan cuerpo a cuerpo contra los orcos quienes comienzan a encenderles fuego. Los árboles comienzan a tirar del dique de contención hasta que lo rompen y dejan que las aguas, anteriormente detenidas fluyan con total tranquilidad por las tierras que recorrían naturalmente. Esta agua inunda las excavaciones hechas por los orcos, destruyendo toda su arquitectura.

Comenzamos el análisis retórico de esta escena, estudiando las figuras de dicción que encontramos en ella. La enumeración refleja la cantidad de Ents que comienzan a arrancar los recursos creados por los orcos en tierras de Isengard y a destruir todo lo que encuentran a su alrededor. La repetición, de igual manera, se presenta en las reiteradas veces en que los Ents comienzan a destruir todo lo que encuentran a su paso habiendo llegado a Isengard.

Hasta aquí el análisis de las figuras retóricas de dicción, a partir de ahora comenzamos con el análisis de las figuras de pensamiento. La antítesis en esta escena se ilustra por un lado con los Ents quienes representan a los personajes defensores de la tierra y por otro lado a Isengard que representa la tierra donde habita la destrucción de la Tierra Media.

También tenemos que mencionar prosopopeya realizada en la figura de los árboles que –a pesar de ser seres inertes- son quienes ocasionan la inundación destruyendo la presa que mantenía el agua alejada de Isengard.

La figura de la topografía nos ofrece una descripción detallada de cómo poco a poco todos los espacios de la tierra de Isengard son inundados con el agua de la presa. Primero se observan planos generales de la destrucción que hacen cada uno de los Ents, tanto fuera de la superficie de Isengard como en el fondo de sus cavernas. Seguidamente se observa como Saruman en lo alto de su balcón observa como la presa se abre y (en un plano general) vemos como toda la tierra de Isengard comienza a ser inundada poco a poco.

Y para finalizar vamos a estudiar los tropos encontrados en esta escena, de la mano del recurso retórico de la hipérbole que se presenta en la magnitud del desastre ocasionado a las tierras de Isengard. La inundación hace que las tierras de Isengard pierdan todo su poderío y

que toda la máquina de destrucción que se había creado quede totalmente apagada y mucho de sus habitantes –orcos en su mayoría- desaparezcan.

Dentro de la hipérbole también hay que volver a mencionar las dimensiones exageradas de los Ents, que en relación a los demás personajes de la escena obtienen una gran ventaja puesto que se enfrentan a seres que por sus dimensiones son difíciles de tumbar. Ya lo vemos en algunos planos en los que los orcos intentan prenderles fuego o atarles para derribarlos.

4.4.2.13.3 Relación con la creatividad:

En esta escena, los árboles llegan a Isengard y comienzan a destruirla en venganza a la muerte de sus demás congéneres. Se observa como los árboles arrancan las casetas de los orcos y luchan contra estos para acabar con toda la fortaleza. Finalmente, se abre el dique que detiene al río, liberando las aguas que inundan la fortaleza.

Esta escena cumple con la creatividad en su elaboración (una vez más) por el uso de muchas técnicas de creación de efectos especiales utilizadas para la composición de este mismo plano. Volvemos a observar el uso de animación por ordenador que permite crear a los árboles y demás elementos en la escena. También destaca el uso de Chromakey en el plano en que Saruman sale a su balcón y observa como se abre el dique y se comienza a inundar la fortaleza.

Pero lo más destacable en relación a la creatividad de la escena es la forma como se ha procedido a animar el agua que poco a poco va inundando Isengard. El agua es un elemento líquido difícilmente animable a través de técnicas tradicionales de animación de objetos en 3D. Se utiliza un software especial creado por la compañía española Next Limit para hacer que esa caída de fluidos sea lo más natural posible y que se lleve a cabo una inundación real y no se note la artificialidad de la escena.

4.4.2.13.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena toma de base la creatividad en la misma quiere decir que destaca también por la animación de los modelos virtuales como los árboles y el paisaje que se muestra en ella y además, por la animación de río que como fluido (mencionado anteriormente) es muy difícil de realizar.

La forma en que se han modelado y adjudicado los pesos necesarios a los árboles, es importante destacar como original. Estos árboles creados por ordenador han tenido que ser cuidadosamente escalados para que el tamaño de todos ellos coincida con los árboles creados a través de efectos mecánicos. Recordemos que para esta escena se integran personajes virtuales con personajes creados a escala real.

Una vez indicado el tamaño del mismo, se modela el elemento y se procede a establecer la estructura física del mismo indican los huesos y relaciones entre los mismos de tal manera que se crea la articulación de sus miembros que permite que estos puedan levantar casetas y arrojarlas a distancia.

Para finalizar se utilizan los pesos y fuerzas adjudicadas previamente y se crea una animación de los movimientos de manos y pies de todo el modelo y se le asigna un tiempo determinado de desplazamiento y objetos a su alrededor que serán manipulados por ellos, animando esta acción posteriormente.

4.4.2.14 Película: El Señor de los Anillos, Las dos Torres (2002).

Título de la escena: Las grandes historias que realmente importan

4.4.2.14.1 Relación con la narrativa:

Frodo y Sam se encuentran en unas ruinas junto con soldados del grupo de los hombres. Frodo, en lugar de esconderse siente el llamado del espectro que va en busca del anillo que posee. Frodo se dirige hacia el monstruo alado que lleva al señor oscuro y antes de que Frodo se entregue con el anillo, Sam sale en su búsqueda y evita que Frodo realice esa acción, evitando que el señor de lo oscuro se lleve al anillo y a Frodo.

Empezamos el análisis narrativo, hablando de la relación de los efectos especiales y el etalonaje con los personajes. En esta escena nos encontramos con que uno de los personajes de la misma es un efecto especial en si mismo. El animal alado que lleva al señor de lo oscuro es una creación virtual hecha a través de técnicas de animación, que permiten modelar y darle el movimiento necesario a un elemento que de otro modo no podría tener esa característica.

Este mismo personaje, el animal alado, constituye un medio para poder realizar la acción. Al acercarse ese animal a Frodo, Sam corre para evitar que Frodo sea atrapado por sus garras. Es por eso que podemos afirmar, que el efecto especial sirve de medio para desarrollar la acción del personaje.

También, encontramos en esta escena, una relación que lleva a reafirmar el discurso del personaje. Cuando Sam comienza a pensar en voz alta las cosas por las que vale la pena luchar, esta afirmación se refuerza con una serie de imágenes que ilustran los acontecimientos, que los demás compañeros están haciendo para liberar a Tierra Media de la maldad de Sauron. Estas imágenes no sólo ilustran las palabras de Sam, sino que también refuerzan el discurso de éste.

También hay que mencionar la presencia del etalonaje en relación a los personajes. En esta escena el etalonaje facilita a Frodo una coloración gris que refleja la atmósfera que le rodea en esos momentos. Esta coloración grisácea viene dada por el señor de lo oscuro que le persigue. En consecuencia se puede afirmar que en ese plano el personaje adquiere una coloración acorde con la tonalidad de la escena en esos momentos.

En relación a la acción, se puede afirmar que el efecto especial es quien provoca la acción. Un ejemplo de ello, en esta escena, es el acercamiento del animal alado a Frodo que provoca la inmediata reacción de Sam, quien corre para salvarle de las garras del señor de lo oscuro.

En relación al espacio, los efectos especiales y el etalonaje hacen que el escenario (donde se desarrollan los acontecimientos) forma parte del efecto especial puesto que se trata de la unión de diferentes elementos que finalizan en la creación de una sola composición.

Se utilizan diferentes objetos procedentes de diferentes fuentes como el animal alado, Sam y Frodo rodados sobre pantallas azules y las ruinas donde se desarrollan los hechos que han sido creadas por ordenador.

El etalonaje contribuye a la creación de la escena destacando los medios tonos de la imagen y envolviendo a todos los planos en una coloración gris caracterizando el espacio en la cual se desarrollan los acontecimientos.

En relación al tiempo narrativo podemos indicar que los efectos especiales y etalonaje contribuyen a crear planos más reales y creíbles, pero no intervienen ni distorsionan el tiempo del relato, puesto que este continúa el desarrollo de sus acontecimientos de acuerdo al tiempo cronológico estipulado para la obra cinematográfica.

4.4.2.14.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, Frodo se siente atraído por el espectro que monta un Nazgul y se dirige directamente a él sin observar a nadie. Sam se percata de lo que va a hacer Frodo y justamente cuando se iba a poner el anillo lo atrapa y lo hace caer al suelo, evitando que acepte el llamado del espectro. Frodo reacciona de mala manera hasta que se da cuenta que lo que quería Sam era salvarle la vida. Después de eso, Sam comienza reflexionar cuáles son las cosas por las que sigue en su lucha. Inmediatamente comenzamos a ver imágenes de la inundación de Isengard por parte de los árboles y la lucha entre los hombres y las tropas de Saruman, defendiendo el abismo de Helm.

Conociendo los antecedentes que acontecieron en la escena, comenzamos su análisis estudiando las figuras retóricas de dicción. De los primeros recursos que encontramos esta el

clímax. Este se presenta como una gradación de hechos que han acontecidos en la escena y cuya presencia se ha realizado de forma gradual.

La escena empieza viendo a Frodo actuar libremente sin importarle lo que sucede a su alrededor y dirigiéndose hacia el Nazgul. Sam percibe lo que va a hacer Frodo y en el momento en que este se iba a poner el anillo para desaparecer y convertirse en un espectro más, Sam empuja a Frodo haciéndole caer el suelo y evitando que se ponga el anillo. Frodo reacciona colocándole el cuchillo a Sam hasta que éste le hace ver que no es cualquier persona, que es su amigo quien le ha salvado.

En la figura de la repetición observamos como, en esta escena, se repiten imágenes ya visualizadas anteriormente en otras escenas pero que sirven para ilustrar las palabras que en esos momentos está diciendo Sam. Este hace referencia a las cosas por las que merece la pena seguir luchando.

El hipérbaton se presenta justo cuando Sam comienza a decir las cosas por las cuales merece la pena seguir luchando. En estos momentos se abandona el orden nominal de la estructura del discurso para mostrar imágenes pasadas, que si bien es cierto, tienen relación con las palabras expresadas por Sam en esos momentos.

Reticencia, cuando vemos como Frodo se dirige directamente hacia el monstruo alado y de pronto Sam corre detrás de él y le detiene antes que se ponga el anillo. La interrupción de Sam viene a ser ese elemento que rompe con la continuación del relato.

Hasta aquí hemos analizado las figuras retóricas de dicción. A continuación comenzamos el análisis de las figuras retóricas de pensamiento. Para ello comenzaremos con la figura de la antítesis que representa al Nazgul como la criatura que quiere apoderarse del anillo de poder y por otro lado está Sam, quien salva a Frodo de entregarle el anillo al Nazgul.

También la paradoja está presente en esta escena en el momento en que Frodo amenaza a Sam con su espada, siendo éste quien le salvó la vida pocos minutos antes. Finalmente, Sam habla con Frodo y hace que este reaccione y vuelva a ser el mismo de siempre.

La prosopopeya se encuentra en la figura del Nazgul, como un elemento íntegramente creado por ordenador y animado para que pueda mostrarse con la vida que posee dentro de la escena, porque de otro modo no sería posible que este animal volara como vuela.

La etopeya en esta escena nos presenta la fuerza y el carácter de Sam, quien no ve el peligro cuando de salvar a Frodo o velar por su bienestar se trata. Recordemos que Sam se lanza encima de Frodo evitando que este se ponga el anillo y se convierta en un espectro más.

La topografía describe las ruinas sobre las cuales sobre vuela el Nazgul y el entorno en el cual Frodo es atraído hacia ellos e intenta ponerse el anillo antes de que Sam se lance sobre él y lo impida.

La apóstrofe aparece al momento en que Frodo se va a colocar el anillo y Sam se lanza encima de él evitando que se lo ponga. En ese momento Frodo reacciona adversamente, colocándole una espada en el cuello pero posteriormente, Sam hace que Frodo le reconozca como su amigo.

Justamente en ese momento –cuando Frodo le coloca a Sam la espada- este utiliza el recurso retórico de la alusión, haciendo que Frodo reaccione aludiendo a la amistad que les une.

Y para terminar este análisis retórico vamos a estudiar los tropos encontrados en esta escena. El primero de ellos es la metonimia, que se presenta en el momento en que Sam hace caer a Frodo y como consecuencia de ese acto, Frodo no se coloca el anillo.

Y finalmente, tenemos el recurso de la hipérbole que se ilustra en las exageradas dimensiones que posee el Nazgul que se presenta ante Frodo. Es realmente una bestia alada con unas dimensiones exageradas que hacen del paisaje y de los mismos personajes elementos muy insignificantes a su lado. De allí la peligrosidad y temor que inspira.

4.4.2.14.3 Relación con la creatividad:

En esta escena Sam salva a Frodo de caer en las garras de Nazgul que va montado encima de un animal alado. Después hace referencia a todos los motivos por los cuales merece la pena seguir luchando por salvar a la tierra de media del mal representando en el anillo que llevan para ser destruido en tierra de Mordor.

La creatividad de esta escena se puede observar en la elaboración de los planos de acción en el preciso momento en que Sam empuja a Frodo para que este se oculte ante la presencia de Nazgul. Además, otra forma en que la creatividad se presenta en la escena consistente en el uso de diferentes técnicas para la creación de efectos especiales que se han utilizado para crear la puesta en escena.

Es cierto que, en esta escena, todas las imágenes que se observan mientras Sam comienza a hablar sobre las razones por las cuales seguir luchando, utilizan programas distintos y técnicas que van desde el uso de pantalla azules para el rodaje, animatronic, Massive program y lógicamente animación en 3D creada por ordenador.

También el etalonaje contribuye a la creatividad de esta escena, oscureciendo la imagen y haciéndola más tormentosa, de forma tal, que adjudica a los medios tonos una coloración azul que previamente ha utilizado una desaturación de toda la imagen.

4.4.2.14.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena nos lleva a observar con mayor detenimiento la elaboración de los objetos virtuales animados por ordenador, la creación del animal alado y de los árboles, es un trabajo íntegramente realizado por ordenador que va desde su modelado (basado en dibujos previos) y continúa hasta la animación de sus movimientos.

Los animadores partieron de los dibujos que fueron creados en base a las ideas que Peter Jackson tenía a cerca de estos elementos (todo esto tomando como referencia el libro de Tolkien sobre el cual se basa la película). Con estos dibujos se procedió a realizar el modelo virtual al que primeramente se le adjudicó una estructura determinada que posteriormente fue esculpida. En esta estructura se indicaron los miembros movibles de cada uno de los personajes en cuestión, de forma tal que se les adjudicó un peso determinado en esas partes que les permitía moverse o volar con es el caso del animal alado.

Con toda esta información y otras más características más, se procedió a la animación de los elementos indicando con keyframes los puntos de inflexión sobre los cuales estos elementos desarrollarían acciones determinadas.

También hay que añadir la originalidad en la elaboración del etalonaje mediante el uso de una de sus técnicas de selección precisa de elementos, que permite aislar de forma puntual elementos o personajes de la escena para darle mayor luz y destacarles del resto de miembros de ese plano.

4.4.2.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje					
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER	LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientes de piedra	Cuando Gandalf golpea fuertemente el puente que les sostiene, provoca que este se rompa y que caiga el monstruo.	Golpes y cortes procedentes de la lucha que libra con el monstruo de lo oscuro.	Monstruo Oscuro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Gandalf lucha contra el monstruo de lo oscuro.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El personaje de Gollum	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La lucha entre Gollum y Frodo y Sam
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los hobbits sufren la presión que Bárbol ejerce sobre ellos mientras caminan a ver al mago Blanco.	Bárbol es un personaje creado a través de técnicas de animación que representa a un árbol.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	Al momento en que Frodo mira penetrantemente al cadáver de la ciénaga provoca su caída dentro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Gollum como personaje virtual integrado dentro de una actuación real.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Cuando Frodo lucha contra los muertos que ve dentro de la ciénaga.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	Aragón, Legolas y Gimli lanzan sus armas contra el mago blanco, y este responde emitiendo una luz blanca muy fuerte.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Gandalf lucha contra el monstruo de fuego hasta que acaba con él.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra está cerrada	Frodo cubre con su capa eficaz a Sam y a él mismo. Apareciendo ante el resto la forma de una roca.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La presencia de Gollum en la escena, y los troles que enpujan y abren la puerta negra de Mordor.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los Olifantes que aparecen en la escena y llevan a miembros de ejército de Mordor.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Miembros del ejército de los hombres lanzan flechas para derribar a los Olifantes.

4.4.2.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje					LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los hombres son atacados por los lobos de Isengard, sufriendo las consecuencias de las lanzas y ataques de los propios lobos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los lobos de Isengard hacen que los hombres se defiendan y ataquen de la misma manera.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los hombres luchan contra los lobos de Isengard.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Se reproducen los personajes teniendo como base el rodaje de unos pocos actores a través del programa "Massive program".	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent- cuento	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los árboles que se acercan a la reunión son elementos creados a través de programas de animación en 3D.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	Las tropas de Saruman al colocar la bomba en los bajos de la fortaleza provocan el estallido de la misma y la fractura del muro.	Como consecuencia de la presencia del estallido, Aragon cae herido pero luego se recupera.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	Barbol silba y en consecuencia aparecen muchos otros árboles que comienzan a caminar con dirección a Isengard.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Barbol y los demás árboles que comienzan su camino a Isengard para destruirlo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	Los árboles al abrir el dique de contención, liberan el agua que inunda Isengard.	Los mismos árboles sufren las consecuencias del golpe que les da el río al ser liberado.	Los árboles que atacan la tierra de Isengard son creados utilizando técnicas de animación por ordenador.	El dique que contiene el agua del río que es liberada por los árboles.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los árboles luchan contra los actores caracterizados como orcos.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El animal halado sobre el cual se encuentra el señor de lo oscuro. Los árboles que provocan la inundación de Isengard.	Al acercarse el animal halado a Frodo, provoca la reacción de Sam quien salva a Frodo de caer en manos del señor oscuro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.

4.4.2.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS

Efectos especiales y Acción						
RELACIÓN CON LA NARRATIVA	LUCHA ENTRE LOS MISMOS PERSONAJES VIRTUALES	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	REAFIRMA EL DISCURSO DEL PERSONAJE	EFFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta.	Monstruo Oscuro.	Gandalf continúa con su convicción de destruir al monstruo aunque sabe que él también puede morir.	El monstruo oscuro, al ser un personaje, forma parte de la acción.	Un lazo del monstruo sale del abismo y hace que Gandalf caiga dentro.	Cuando Gandalf golpea el puente hace que este se rompa y que el monstruo oscuro caiga.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta.	El personaje de Gollum	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Gollum baja de lo alto de la montaña y comienza a atacar a Frodo y a Sam.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta.	Bábol como personaje animado.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Merry se sube a Bábol y provoca que este salga de su letargo y comience a hablar y hacer movimientos.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta.	Gollum como personaje virtual integrado dentro de una actuación real.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	La aparición del señor de lo oscuro sobre los animales halados provoca que los protagonistas se escondan.	Al caer Frodo en la ciénaga provoca la aparición del efecto especial, haciendo que los muertos se muevan y cobren vida.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Aragón, Legolas y Gimli empuñan sus armas para atacar al mago blanco.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra está cerrada	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta.	La forma como se ha creado el personaje de Smeagol (Gollum)	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Frodo tapa a Sam y así mismo con la capa élfica, tomando la apariencia de roca.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta.	Los Olifantes que aparecen en la escena y llevan a miembros del ejército de Mordor.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los Olifantes van caminando dentro del paisaje y son atacados por los hombres.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.

4.4.2.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos especiales y Acción					
	LUCHA ENTRE LOS MISMOS PERSONAJES VIRTUALES	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	REAFIRMA EL DISCURSO DEL PERSONAJE	EFFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Los lobos de Isengard provocan el inicio de la batalla entre ellos y el ejército de los hombres.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Las tropas de Saruman, creadas a través del software "Massive Program", se encuentran presente a lo largo de toda la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent: cuentiro	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los árboles al ser ellos mismos los protagonistas de la escena forman parte de la acción en todo momento.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	Personajes del ejército de los hombres y del ejército de Saruman creados utilizando un programa de multiplicación de personas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Una vez que el muro estalla provoca la reacción del ejército de los hombres quienes comienzan a luchar frontalmente contra los soldados de Saruman.	El ejército de Saruman coloca una bomba en los bajos de la fortaleza de Helm provocando la explosión del muro.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Barbol y los demás árboles que comienzan su camino a Isengard para destruirlo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Cuando Barbol silba, llama con ese sonido a sus demás compañeros árboles para que se unan en la batalla contra Saruman.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los árboles que atacan la tierra de Isengard son creados utilizando técnicas de animación por ordenador.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los árboles están presentes a lo largo de toda esta escena luchando contra los soldados de Saruman y finalmente inundando la tierra.	Los árboles al liberar el agua del dique provocan la inundación de Isengard.	Los árboles al entrar en Isengard comienzan a atacar a los orcos que se encuentran allí.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El animal halado sobre el cual se encuentra el señor de los oscuros. Los árboles que provocan la inundación de Isengard.	Sam comienza recordar todas las cosas buenas porque luchar y comienzan a aparecer los efectos especiales que ilustran.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Cuando el animal halado se encuentra cerca de Frodo, Sam sale en su ayuda y evita que el señor oscuro se apodere del anillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.

4.4.2.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Espaciales y Espacio				Efectos Espaciales y Tiempo	
	ESPACIO FORMA PARTE DEL EFECTO ESPECIAL	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo del relato fílmico
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	Se crea un escenario producto de la composición de distintos elementos procedentes de diferentes fuentes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo de relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	El escenario esta compuesto por un fondo en matte painting y el resto creado a través de un programa de ordenador.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo de relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El bosque donde se encuentran los árboles es un bosque que se basa en una creación virtual.	No hay alteración del tiempo de relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	Este escenario es el resultado de la composición de diferentes elementos procedentes de fuentes distintas e integración en una sola composición.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Se observan dos espacios distintos. La superficie de la ciénaga, y el interior de la misma cuando Frodo camina dentro de ella.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo de relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Es un escenario real al que se han añadido otros elementos fuera de esa realidad.	No hay alteración del tiempo de relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra está cerrada	Se trata de la integración de diferentes elementos procedentes de fuentes diversas e integradas en una sola composición.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo de relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Se crea un espacio que contiene elementos reales pero que además esta compuesto por otros elementos que han sido creados por técnicas de animación por ordenador.	No hay alteración del tiempo de relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.

4.4.2.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio				Efectos Especiales y Tiempo	
	ESPACIO FORMA PARTE DEL EFECTO ESPECIAL	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo del relato fílmico
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	La batalla se desarrolla dentro de un espacio real (tierra de Nueva Zelanda) donde se integran los planos de los lobos de Isengard.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	El escenario sobre el cual se visualiza al ejército de Saruman, es una creación virtual a través de software de animación.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent: cunetro	El entorno donde se lleva a cabo la reunión de los árboles ha sido relacionado a través de un programa desarrollado a través de animación en 3D.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	Se integran diferentes elementos procedentes de fuentes distintas en un mismo escenario.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Cuando estalla la bomba en la fortaleza, se produce la ruptura del muro de la misma.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	El espacio es toda una creación en un programa de animación, salvo la integración de Pimpin y Merry.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	A lo lejos se observa la fortaleza de Isengard donde los árboles pretenden atacar.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	Todo el escenario es una creación virtual con la introducción de elementos reales rodados sobre pantallas azules.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	La inundación de Isengard es liberada por el momento en que el río es inundado.	Se observa no sólo la tierra de Isengard sino la zona en la que se encuentra el dique que contiene el agua del río.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	Utiliza diferentes elementos procedentes de distintas fuentes para componer un solo escenario.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Se observan diferentes escenarios que ilustran los motivos que indican Sam por los cuales seguir adelante.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.

4.4.2.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje		Etalonaje y Acción		Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo Narrativo	
	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA	DESCRIBE LA ACCIÓN	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	Tiempo del relato fílmico			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	Gandalf adquiere una coloración naranja reflejando la misma coloración que emana del monstruo oscuro.	Oscure las zonas menos iluminadas y tinte selectivamente zonas naranjas en la imagen.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.		
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se oscurecen las zonas menos iluminadas y se imprime un tono azul oscuro a toda la escena para emular una noche cerrada.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Principalmente se oscurecen las zonas menos iluminadas de la imagen, y se contrasta mucho los planos para dar mayor sensación de oscuridad.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	Tanto Frodo como Sam y Gollum reciben la coloración celeste del entorno en sus rostros.	Cuando Frodo se cae en la ciénaga la acción se torna verdosa para identificarla como parte de la ciénaga.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se afitan los brillos mientras se esta de día y se oscure las zonas menos iluminadas para crear un ambiente de noche. Aquí también se imprime de azul la tonalidad general.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	Gandalf adquiere una coloración blanca procedente de la atmósfera donde se encuentra, que poco a poco se va descubriendo a medida que le vemos el rostro.	Impregna en todos los planos de acción una coloración blanca que deslumbra a todos los demás actores.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra esta cerrada	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Cuando Frodo, Sam y Gollum se encuentran en lo alto de la montaña, se oscure parte del cielo y se aumentan los brillos y contrastes de la zona más baja del cielo.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Se realiza el etalonaje dando más brillo el iluminación a la escena, de allí que se permita una integración perfecta.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.			

4.4.2.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje	Etalonaje y Acción	Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo Narrativo
	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA	DESCRIBE LA ACCIÓN	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	Tiempo del relato fílmico
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Se crea una iluminación donde se resaltan los brillos de la imagen otorgándole mayor iluminación a los planos de acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se oscurece la escena en el horizonte, utilizando un contraste muy acusado e introduciendo un poco de azul en ese etalonaje. Esto permite distinguir del resto de elementos en algunas tomas.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent: cumento	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Destaca el contraste y brillo de la escena, introduciendo mayor iluminación a la misma con una cuota de desenfoque para garantizar la integración de los elementos.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Se imprime a la escena una coloración azul para destacar la noche cerrada donde se producen los acontecimientos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	Los personajes en la escena se tintan de azul procedente del escenario donde se encuentran.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se caracteriza por el alto contraste en sus zonas menos iluminadas, y por imprimir a los planos un tono azul oscuro para dar más sensación de nocturnidad.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se oscurece parte de la imagen y la otra parte se deja clara, iluminando la acción de los árboles en relación a la fortaleza de Isengard que predomina en la oscuridad.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	El rostro de Frodo refleja el gris color de la atmósfera que le rodea, procedente del señor de lo oscuro que persigue.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Destaca el ambiente gris en todas las planos de esta escena. Los medios tonos destacan en muchas tomas más que las altas luces y sombras.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.

4.2.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN							
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ASIDENTON	ELIPSIS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	Gandalf golpea varias veces a Balrog al final de la escena, y lo hace en intervalos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gandalf golpea el puente repetidas veces a pequeños intervalos hasta que logra romperlo y Balrog caer al abismo.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Cuando Frodo despierta de su sueño vuelve al presente, mientras que antes estaba soñando con un acontecimiento pasado.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gollum golpea a Frodo y a Sam repetidas veces a pequeños intervalos con el fin de recuperar el anillo.	Repetidas veces Gollum se tira hacia Frodo o Sam con el fin de recuperar el anillo.	Gollum se arrastra sigilosamente por la montaña y de pronto salta sobre Frodo y Sam.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Hobbits huyen de un orco que les persigue. Se internan en el bosque y cuando creen que lo han despistado vuelve. Los hobbits se esconden encima de los árboles.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las veces que los hobbits huyen del orco que los persigue.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Comienza aparecer otros efectos especiales y elatónaje que recrean la atmósfera de los muertos.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las repetidas veces el mago blanco se defiende ante los ataques de las armas de Légolas, Aragorn y Gilrin.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra está cerrada	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las tropas de Sauron ingresando a Mordor a través de la puerta negra.	Sam se cae por la montaña y uno de los comandantes del ejército de Sauron se da cuenta y va a por él. Frodo va en su búsqueda y lo cubre con una capa élfica.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las veces que los troles empujan los engranajes para abrir la puerta negra.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	Se lanzan flechas de pequeños intervalos que terminan por hacer que los soldados caigan de los Olifantes.	Soldados de Saruman caminando por las laderas encima de enormes Olifantes.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La cantidad de veces que se encuentran los Olifantes en escena.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.

4.2.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN							
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ASIDENTON	ELIPSIS
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	La cantidad de lobos y soldados de Saruman luchan contra los hombres.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	En los toques de espadas y estocadas que dan ambos bandos.	Durante el entretamiento se pelean los unos con los otros sin dejar un respiro hasta que finaliza la batalla.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gran cantidad de soldados reunidos a las afueras de la fortaleza de Saruman.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent: cuentro	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	se repite la presencia de árboles reunidos para determinar si van o no a la guerra.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las tropas de Saruman colocaban repetidas veces escaleras en el muro para poder ingresar a la fortaleza.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	No se observa el uso de este recurso retórico.	Cantidad de Ents que salen del bosque en dirección a las tierras de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se repite la salida de cada uno de los Ents dirigiéndose hacia tierra de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	Cantidad de Ents que comienzan a arrancar y destrozar la tierra de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se repiten las acciones de destrucción por parte de Ents, de todas las instalaciones de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo se dirige hacia el Nazgul y cuando está a punto de ponerse el anillo, Sam le empuja y evita que se lo ponga.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se repiten imágenes de escenas anteriormente descritas en la película describiendo lo que dice Sam en la escena.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.

4.2.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO							
	HIPERBATON	RETICENCIA	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPOPEYA	PROSOGRAFÍA	ETOPEYA	TOPOGRAFÍA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	Cuando Frodo despierta de su sueño se rompe la organización sintáctica del discurso.	Gandalf hace que el monstruo de fuego caiga al abismo, sorprendentemente, este, hace que Gandalf caiga de igual manera al abismo.	Gandalf representa la figura del bien, y Balrog representa la del mal, llama y la sombra del mal.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Balrog como criatura creada integralmente por ordenador.	Mitad perro y mitad toro con llamas ardiendo en su interior y exterior.	La forma como Gandalf responde ante Balrog nos da una idea de la fuerza que tiene Gandalf para hacer frente a esta criatura.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo amenaza a Gollum cortándole el cuello si no suelta a Sam. Entonces Gollum le suelta porque sabe cuáles son las consecuencias.	Gollum por un lado quiere recuperar el anillo, y Frodo y Sam quieren destruirlo.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gollum teniendo en cuenta que es un personaje virtual creado con referencias a movimientos humanos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se describe el carácter ambicioso y malicioso de Gollum por querer apoderarse del anillo.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	No se observa el uso de este recurso retórico.	Pipin se sube a unos de los árboles, y de pronto se da cuenta que este árbol habla y gesticula. No dicen nada pero se entiende que esta en peligro.	El orco que quiere comerse a los hobbits, y los hobbits que quieren salvar su vida.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Barbol es un Ent creado a través de un proceso mecánico de efectos especiales, apoyados en modelos 3D.	Se describe a un Ent de ojos grandes y nariz pronunciada con capacidad de hablar y andar.	Observamos la tranquilidad con la que Barbol se desplaza, aplasta al orco.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	Frodo mira fijamente a uno de los muertos de la ciénaga y se deja de seguir caminando y cae dentro de ella.	Frodo va caminando y de pronto se detiene atrapado por la miriada de uno de los muertos que yacen allí, y se cae.	Gollum quien salva a Frodo de los muertos de la ciénaga.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gollum teniendo en cuenta que es un personaje virtual creado con referencias a movimientos humanos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El carácter decidido de Gollum al momento en que no duda en sacar a Frodo de la ciénaga.	La descripción del paisaje cenagal. Un paisaje desolador con muertos en su interior.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	No se observa el uso de este recurso retórico.	Aparece una gran luz que ciega a Legolas, Aragorn y Glim, y poco a poco vemos más clara la imagen de Gandalf. No se dice nada pero se deduce que están entre amigos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se describe el carácter luchador de Legolas, Aragorn y Glim, quienes están listos para atacar.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra está cerrada	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo y Sam quienes pertenecen al bando de los hombres y el comandante de las tropas de Sauron.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los enormes troles que empujan los engranajes para abrir la puerta negra de Mordor.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El carácter decidido de Frodo que no duda en caer de la montaña para salvar a su amigo, que le rodea.	Vemos la puerta negra de Mordor. Además de todo el paisaje rocoso que le rodea.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Olifantes caminando por las laderas de las montañas.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Descripción del paisaje de alrededor por donde caminan los Olifantes.

4.2.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO							
	HIPERBATON	RETICENCIA	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPOPEYA	PROSOGRAFÍA	ETOPEYA	TOPOGRAFÍA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	La gente de Rohan caminan hacia tierras más seguras cuando de pronto son atacados por los lobos de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los lobos de Isengard quieren destruir a los hombres, y los hombres quienes quieren sobrevivir y salvar la Tierra Media.	Un tranquilo lugar, y el repentino ataque de los lobos.	Los lobos de Isengard, criaturas totalmente animadas por ordenador, y creadas, también a través de efectos mecánicos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La valentía de los hombres al luchar ante los lobos de Isengard, mucho más grandes que ellos.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La presencia de Barbol como objeto creado a través de efectos mecánicos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se describe la fortaleza de Isengard y su paisaje alrededor.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent- cuento	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Barbol como elemento creado en un programa de animación 3D.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El carácter pasivo de los árboles que finalmente deciden no ir a la guerra porque no se sienten afectados.	Descripción del bosque donde se encuentran.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	Mientras que Aragon, Legolas y los demás luchan contra las tropas de Saruman que intentan entrar, otros camuflados intentan una bomba y la hacen estallar.	Aragon ordena de Legolas que lance flechas al hombre que va corriendo con una antorcha, señalando que será quien haga algún daño grave a la fortaleza.	Las tropas de Saruman quieren destruir la fortaleza, mientras que los soldados de Isengard intentan defenderse y salvar la fortaleza.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La fuerza y valentía de los soldados de los hombres luchando contra las fuerzas de Saruman.	Descripción del abismo de Helm donde se realiza la batalla entre los soldados de Saruman y los hombres.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los Ents como personajes defensores de su tierra, Isengard que representa la destrucción de esta.	Los Ents no van a la guerra, pero al ver su destrucción cambian de opinión.	Los árboles creados íntegramente a través de técnicas de animación en 3D.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El carácter de Barbol que al ver la destrucción de sus congéneres clama venganza.	Descripción del bosque y la destrucción masiva de Ents que se ha hecho.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los Ents como personajes defensores de su tierra, Isengard que representa la destrucción de esta.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los árboles creados íntegramente a través de técnicas de animación en 3D.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Descripción de las tierras de Isengard que comienzan a ser destruidas por la inundación sucedida.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	Cuando Sam comienza a señalar los motivos por los cuales seguir luchando, se rompe el discurso narrativo con imágenes de otras escenas.	Frodo se dirige directamente hacia el monstruo alado, y de pronto Sam corre detrás de él y lo detiene antes que se ponga el anillo.	Nazgul quien quiere apoderarse del anillo, y Sam quien salva a Frodo para el Nazgul no se apodere del anillo.	Sam salva a Frodo pero este le coloca la espada en señal de querer matarle.	El Nazgul como elemento creado íntegramente por ordenador a través de un programa de animación.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La decisión de Sam de salvar a Frodo ante el Nazgul.	Descripción de las ruinas donde se encuentra Frodo y se iba a colocar el anillo.

4.4.2.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO						TROPOS			
	APOSTROFE	ALUSIÓN	ASOCIACIÓN	METONIMIA	ENFASIS	CARICATURA	METÁFORA	HIPÉRBOLE	ANTONOMASIA	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	Se presenta justamente en el momento en que Gandalf retrocede para seguir su camino y de pronto aparece el lazo de Balrog quien hace que Gandalf caiga.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gandalf hace que Balrog caiga al abismo, luego este extiende uno de sus lazos para hacer que Gandalf caiga de la misma manera.	La fuerza y decisión con que Gandalf golpea el puente y hace que se rompa.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La magnitud exagerada en las dimensiones corporales de esta criatura.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	Sam y Frodo duermen cuando de pronto, Gollum, les ataca para arrebatárselos el anillo.	En todo momento Gollum hace alusión al anillo como su tesoro, que se le fue arrebatado.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La fuerza que imprime Frodo al momento en que le pone la espada a Gollum en el cuello.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	Pipin se sube a los árboles para despiantar al orco, y pasa de estar pendiente del orco a estar pendiente del árbol en que se subió porque se mueve.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Pipin se sube a lo alto del árbol para buscar seguridad, y este, al relación a los demás personajes que actúan en la escena.	Las exageradas dimensiones de Barbol en comparación a los demás personajes que actúan en la escena.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	Sam camina por la ciénaga junto con Gollum y Frodo, cuando ve que este último cae al cenagal.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo se siente atraído por la mirada de uno de los muertos y cae al agua.	La decisión que imprime Gollum al sacar de la ciénaga a Frodo.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gandalf hace alusión a su antiguo nombre Gandalf el gris.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gandalf cambio su nombre de Gandalf el gris por Gandalf el blanco.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra está cerrada	Las tropas de Sauron caminan hacia la puerta negra cuando de pronto el comandante ve movimiento en las montañas y va hacia ello.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo al tapar a Sam con la capa eficaz hace que ambos aparezcan ante el comandante enemigo como una roca.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La roca que el soldado de Mordor ve en el suelo, eso que él ve como roca en realidad no lo es.	Se presentan como monstruos muy pesados y con muchísima fuerza.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	Los Olifantes caminan tranquilamente llevan a los soldados de Saruman en sus andas cuando de pronto son atacados por los hombres.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Exageradas dimensiones de los Olifantes que caminan por las montañas.	No se observa el uso de este recurso retórico.	

4.2.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO				TROPOS				
	APOSTROFE	ALUSIÓN	ASOCIACIÓN	METONIMIA	ENFASIS	CARICATURA	METÁFORA	HIPÉRBOLE	ANTONOMASIA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	Los hombres, mujeres, niños y ancianos de Rohan caminan hacia un lugar más seguro cuando se pronto son atacados por los lobos de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las mujeres, ancianos y niños son separados de los hombres y dirigidos al abismo de Helm como consecuencia de los ataques de los lobos de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Criaturas monstruosas con caras exageradas de hienas.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Exageradas dimensiones de los lobos de Isengard quienes luchan contra los hombres.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	Saruman sale a su balcon y le enseña los soldados que tiene.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Ante las órdenes de Saruman las tropas obedecen comenzando su camino al abismo de Helm.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La exagerada cantidad de soldados que se muestra en escena y que se dirigen al abismo de Helm.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent: cuento	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Como consecuencia del Ent-cuento, los Ents decidieron que no irían a la guerra.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las exageradas dimensiones de Barbol y de los demás árboles que asisten al Ent-cuento.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	Los hombres luchan contra los soldados de Saruman que intentan entrar a la fortaleza a través de la escalera cuando de pronto se abre una brecha producto de una explosión.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Cada grupo de soldados de Saruman hacían la explosión de la bomba se intentan entrar en la fortaleza a través de las escaleras colocadas en el abismo de Helm.	Como consecuencia de la explosión de la bomba se intentan entrar en la fortaleza a través de las escaleras colocadas en el abismo de Helm.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los Ents destruyeron Isengard asociándola a la destrucción que Frodo y Sam hicieron.	Los Ents rompen los diques de contención del agua del río, en consecuencia dejan para destruir Isengard y de esta manera se produce la inundación de Isengard.	La fuerza y resistencia que los Ents imponen para destruir Isengard y de esta manera se produce la inundación de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las dimensiones de los Ents que comienzan a destruir la tierra de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La magnitud del desastre ocasionado a las tierras de Isengard.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	Frodo se va a colocar el anillo y de pronto viene Sam y le hace caer al suelo para que no lo haga.	Sam hace alusión a Frodo de que él es su amigo y no un enemigo.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Sam hace caer a Frodo y en consecuencia este no se pone el anillo que deseaba el Nazgul.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las dimensiones exageradas del Nazgul que se coloca en frente de Frodo.	No se observa el uso de este recurso retórico.

4.4.2.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	CREATIVIDAD				ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	ANIMATRONIC Y MARIONETAS	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Las tomas de acción en esta escena se recrean con desenfokes que ayudan a describir mejor la velocidad de caída de los personajes.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Gandalf actúan frente al monstruo oscuro que es un personaje virtual, que no parece en escena hasta que esta es finalmente compuesta.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Las actuaciones de Frodo y Sam con Gollum se han realizado teniendo en cuenta que este último es un personaje virtual que ha tomado los movimientos de un personaje real.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Tanto Pipin como Merry se encuentran actuando ante un personaje virtual como es Barbol.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Para la creación de los hombres muertos en escena se ha utilizado modelos a escala a los cuales se les añadió un efecto especial en los ojos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se utilizan diferentes técnicas mecánicas y digitales para crear los efectos de destrucción de armas en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra esta cerrada	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Utilizan técnicas como el matte painting para fondos, animación en 3D y sustitución de imágenes.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	La caída de los personajes que se encuentran encima de los Olifantes, que han sido rodadas sobre pantallas azules.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.2.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	CREATIVIDAD					ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	ANIMATRONIC Y MARIONETAS		
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	El uso de desenfokes en los planos de acción para hacer mucho más creible la integración de personajes virtuales.	Se utilizan diferentes técnicas mecánicas y digitales como rodaje sobre pantalla azul, barniles con pieles que emulaban el movimiento de los lobos entre otros.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Uso del programa "Massive Program", rodaje sobre fondo azul, matte painting entre otros.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent- cumento	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Uso de marionetas para crear ciertos planos de la asamblea de los Ents.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Uso del programa "Massive Program", rodaje sobre fondo azul, matte painting entre otros.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Barbol es una marioneta mecánica cuyos rasgos del rostro han sido animados por medios mecánicos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Uso del rodaje sobre fondo azul, matte painting entre otros, y animación de líquidos.	Barbol es una marioneta mecánica cuyos rasgos del rostro han sido animados por medios mecánicos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Sam coge a Frodo y lo oculta a la presencia del Nazgul.	Cuando Sam comienza a recordar los motivos por los cuales luchar se observan escena hechas con diferentes técnicas de creación de efectos especiales.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	

4.4.2.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	ORIGINALIDAD DE LA ESCENA		
	OBJETO MODELADO	ACCIÓN DEL PERSONAJE CON EL EFECTO ESPECIAL	MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	El monstruo oscuro formado por fuego.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación de los movimientos del monstruo oscuro que lucha contra Gandalf. Son movimientos fuertes y ligeros acorde con su estructura y peso.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeágol Domado	La creación del personaje de Gollum como modelo virtual.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Los movimientos creados para Gollum están hechos utilizando técnicas de "Performance Capture".
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	Barbol, un Ent del bosque.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Destacan los movimientos de las piernas y manos de este modelo virtual.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Frodo cae en la ciénaga a traído por los muertos que yacen en ella que se presentan en forma de fantasmas verdes.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Los personajes luchan contra las partículas que amanan del mago blanco y que destruye sus armas.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra esta cerrada	Los troles que empujan para abrir la gran puerta negra de Mordor.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Los movimientos de los troles al empujar la puerta negra de Mordor.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	Los Olifantes que se desplazan por las montañas.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Desplazamiento de los Olifantes por las montañas.

4.4.2.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	OBJETO MODELADO	ACCIÓN DEL PERSONAJE CON EL EFECTO ESPECIAL	MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	Los lobos de Isengard.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	El desplazamiento y movimiento de los lobos de Isengard.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	El Ent (Barbol) sobre el cual se encuentran Pipin y Merry.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación de este modelo e integración de personajes (Pipin y Merry)
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent- cuento	Los Ents como modelos virtuales.	Rodaje de los personajes sobre pantalla azul, y posterior extracción de los mismos para integrarlos en su nuevo entorno.	Animación digital y mecánica de los desplazamientos de los Ents.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	El abismo de Helm y la destrucción del muro.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	El entorno y los demás árboles que salen del bosque para destruir Isengard.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación del desplazamiento los árboles hacia Isengard.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	Los árboles que provocan la inundación de Isengard.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	Los Ents y el Nazgul.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación del desplazamientos de los personajes virtuales.

4.4.2.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD			ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los cimientos de piedra	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Muy oscura. La iluminación contrastada, destaca el color naranja del fuego que emite el monstruo.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Smeagol Domado	Al momento en que Gollum baja de las montañas. Se ha realizado un contraste que ha oscurecido todo el entorno, dotándolo de una coloración azul oscura.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se puntualiza la escena donde se encuentra la actuación entre Frodo, Sam y Gollum. Destacando las luces blancas en esa zona puntual de la imagen.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Pastor de árboles	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Pipin y Merry están rodados a través de la técnica de Chromakey cumpliendo el etalonaje una labor de integración al oscurecer la imagen y darle coloración azul oscura.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se ilumina partes de la imagen, sobre todo en los puntos donde se encuentran los personajes para destacar su presencia en lugar de otros elementos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 A través de las ciénagas	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Destaca la iluminación de los ojos del muerto que yace en la ciénaga.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se le otorga a la imagen (mientras Frodo esta dentro de la ciénega) una coloración verdosa que la hace destacar frente a la imágenes que encontramos en la superficie.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 El caballero Blanco	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Se destaca el blanco del imago que resulta ser Gandalf. Se resaltan las altas luces para crear el efecto.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	A la partícula blanca que emana de Gandalf se le otorga mayor brillo para resaltar la presencia del color blanco en ella.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La puerta negra esta cerrada	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Realiza un contraste en la imagen donde destaca a los personajes principales oscureciendo las demás zonas.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Oscurece la imagen de tal forma que permite una mejor integración de objetos sin desenfocar la imagen.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Hierbas aromáticas y guiso de conejo	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se contrasta la imagen dándole mayor brillo a la escena evitando los desenfokes en la misma para cubrir la integración de personajes.

4.4.2.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002) EN RELACIÓN A CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD			ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Los lobos de Isengard	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Se destacan los brillos de la imagen dando mayor luminosidad a la misma.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las fuerzas de Isengard	Oscurece la zonas menos iluminadas de la imagen y dota de una coloración azul a los medios tonos con previa saturación.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Se ilumina principalmente las figuras de Pipin y Merry desenfocando el fondo de la imagen.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Ent: cuento	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Destaca los brillos de la imagen, y desenfoca el fondo para permitir una mejor integración.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Fractura del muro	Se oscurece la noche mucho más y se tinte la imagen en su totalidad de un azul oscuro para destacar más esa falta de luz.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Ante la oscura casi cerrada se iluminan puntos de luz donde los actores desarrollan su actuación y destacan frente al resto de los elementos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La última marcha de los Ents	Se oscurece la noche mucho más y se tinte la imagen en su totalidad de un azul oscuro en los medios tonos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 La inundación de Isengard	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002 Las grandes historias que realmente importan	Se oscurece la noche mucho más y se tinte la imagen en su totalidad de un azul oscuro en los medios tonos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	En cada uno de los planos mostrados favorece un punto determinado de la imagen otorgándole mayor iluminación.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.3 Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad en la película:

“El Señor De Los Anillos, El Retorno Del Rey” (2003)

4.4.3.1 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El hallazgo del anillo

4.4.3.1.1 Relación con la narrativa:

En esta escena Dméagol cae al río arrastrado por el pez que mordió el anzuelo de su caña de pescar. En el río, finalmente suelta la caña de pescar y encuentra el anillo de poder en el fondo. Cuando sale a la superficie Sméagol le encuentra y al ver el anillo insta a que Dméagol se lo dé. Al no convencerlo comienza una pelea entre los dos amigos, terminando –Sméagol– ahorcando a Dméagol para poder obtener el anillo. Posteriormente, Sméagol se aleja de la civilización y se va a vivir a unas cavernas donde poco a poco sufre una transformación física y mental.

Estos son los hechos y efectos especiales que acontecen en esta escena. Los personajes interactúan con los efectos especiales provocando su aparición. Esta relación entre los personajes y los efectos especiales se observa cuando Dméagol lanza su caña de pescar al río y ésta es mordida por un pez gigante quien le arrastra al fondo del río. Si Dméagol no hubiera lanzado la caña de pescar, el pez no la hubiera mordido y en consecuencia no hubiera aparecido el primero de los efectos especiales de esta escena que es, justamente, el plano en que Dmeagol se encuentra en el fondo del río y donde descubre el anillo.

Otra relación con el elemento narrativo de los personajes, la encontramos en las consecuencias físicas que sufre Sméagol al pasar el tiempo y estar sólo en una cueva. Su aspecto físico se deteriora con el paso del tiempo y su integridad mentalmente también. Esta transformación es mas bien un producto de caracterización de maquillaje y prótesis colocadas a diferentes actores hasta conseguir el aspecto que posteriormente tendría Gollum. A todo esto se le suma una labor de etalonaje, que permite resaltar los colores de la cara de Gollum y oscurecer otros menos importantes.

En relación a la acción, el efecto especial aparece como consecuencia de la actuación del personaje. En este caso en concreto el efecto especial aparece después que Dmeagol lanzará la caña de pescar al río, provocando que un enorme pez la mordiera y le arrojara al fondo del río.

Hasta ahora hemos hablado de los aspectos narrativos relacionados con el personaje y la acción; lo siguiente es hablar del espacio y cómo éste se relaciona con los efectos especiales y etalonaje. El espacio que se crea cuando Dméagol se encuentra en el fondo del río es un

escenario íntegramente creado a través de la composición de imágenes procedentes de diversas fuentes.

Se diseña y crea un escenario en 3D que puede servir de fondo para colocar al protagonista en medio de él. Luego se le genera una textura adecuada que emule la textura de un río y posteriormente se integra al personaje, que previamente ha sido rodado sobre una pantalla azul y a quien se le ha sustraído su color de fondo para integrarlo en su nuevo escenario.

Todo esto hace ver que, si bien es cierto que el escenario luce y tiene características de un fondo de río real, sólo es una representación para el plano de la expresión, haciendo que ese escenario sea un espacio mimético con la realidad, pero evidentemente lejano a ella. Asimismo, el etalonaje resalta e integra aún más los objetos dentro de la escena, dando una cierta coloración celeste a los medios tonos, para que realmente aparente la coloración del fondo de un río.

Y para terminar con el análisis narrativo de esta escena mencionar que en este caso, el tiempo de narración de la misma se desarrolla según los parámetros establecidos por el tiempo del relato fílmico sin que la presencia de efectos especiales o el etalonaje lo alteren.

4.4.3.1.2 Relación con los recursos retóricos:

Antes de empezar con el análisis retórico de la escena, recordemos qué planos se han utilizado para dicha puesta en escena. Esta escena es el inicio de la película. Aquí nos cuentan como Sméagol se apodera del anillo. Su amigo Dméagol fue el primero en encontrarlo, pero Sméagol se lo arrebató dejándolo muerto en el bosque. Sméagol fue desterrado a las cavernas y paulatinamente fue cambiando su aspecto físico hasta convertirse en Gollum.

Una vez que tenemos los antecedentes necesarios para realizar el análisis retórico, comenzamos estudiando las figuras de dicción que encontramos en esta escena. El clímax es de los primeros recursos retóricos que encontramos puesto que nos describe gradualmente la transformación de Sméagol en Gollum.

Una vez que Sméagol se coloca el anillo, lo vemos sólo, desterrado en unas cavernas en las que poco a poco comienza a perder peso, tamaño y parte de su aspecto físico característico y comienza a tomar la forma que tendrá Gollum en un futuro. Esta transformación es gradual y poco a poco se nos muestra el resultado.

Otra figura que observamos es la repetición. Esta se encuentra en la presión repetitiva que ejercen las manos de Sméagol sobre el cuello de Dméagol que finalmente consigue matarlo. Sméagol al repetir varias veces esa acción produce una asfixia en Dméagol que termina con su muerte y con Sméagol apoderándose del anillo.

También encontramos pequeñas elipsis que nos permiten ser testigos de la transformación de Gollum, que sin el uso de las elipsis podrían haber durado años, pero que con el uso de las mismas simplemente duran unos minutos.

Y para finalizar el análisis de las figuras de dicción, encontramos la presencia del hipérbaton en el momento en que Gollum se coloca el anillo, puesto que se detiene el discurso normal de la escena para dar paso a otras circunstancias y ambientes diferentes a los expuestos anteriormente en el plano de la expresión.

Hasta aquí las figuras de dicción, lo que estudiamos, a continuación son las figuras de pensamiento relacionadas con esta escena. Al momento en que se describe visualmente, la transformación de Sméagol en Gollum, se está haciendo uso de la figura retórica de la prosopografía que nos permite tener una idea física de este personaje.

Etopeya está presente al momento en que Smeagol mata a su amigo para apoderarse el anillo. Este acto nos demuestra que Smeagol es una persona capaz de realizar cualquier acto, por más letal que sea, con tal de poder conseguir lo que realmente ansía. También observamos que ese carácter comienza a transformarse cuando es desterrado a la cueva. Comienza a olvidar sus comportamientos humanos para volverse cada vez más salvaje, olvidando hasta su propio nombre. Vemos que ya no le importa cocinar los alimentos y empieza a comerse la carne fresca que encuentra en la naturaleza.

En esta escena se hace una perfecta descripción del retrato de Sméagol y cómo poco a poco se va transformando en Gollum. A través del recurso retórico del retrato somos testigos de una descripción física y moral de un personaje que poco a poco se va degradando en otro como Gollum.

Finalmente, dentro de los tropos encontrados en esta escena comenzamos analizando el recurso de la metonimia. Este se encuentra presente al momento en que Sméagol se pone el anillo y es desterrado a las cavernas como consecuencia de haber matado a su compañero Dméagol y haberse apoderado del anillo de poder.

También encontramos el recurso retórico de la antonomasia cuando Sméagol se transforma en Gollum, puesto que a partir de allí pierde y olvida hasta su propio nombre y pasa de llamarse Sméagol a llamarse Gollum.

4.4.3.1.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena somos testigos del hallazgo del anillo. De cómo Dméagol lo encuentra y Sméagol comienza a luchar con él hasta matarlo y así quedarse con el anillo de poder.

La creatividad de esta escena se encuentra en la forma como se ha elaborado el plano en que Dméagol cae al fondo del río y encuentra el anillo. Este plano es creativo en su elaboración porque utiliza varios elementos procedentes de fuentes diversas para integrarlos en un sólo plano y que aparenten formar un único espacio.

Para lograr este efecto se han utilizado técnicas de “matte painting” y rodaje sobre fondos azules, todo ello matizado con la presencia de un programa de animación en 3D que permite recrear mucho mejor el fondo marítimo, donde se encuentra Dméagol al momento de encontrar el anillo.

Asimismo, hay que añadir la creatividad utilizada en el etalonaje para hacer combinar todos estos elementos y que parezcan pertenecer a una única imagen. Esto se logra imprimiendo una coloración homogénea a todo el plano y dando un poco de brillo y contraste; además de destacar los medios tonos.

4.4.3.1.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de esta escena se centra en la toma correspondiente a la transformación de Sméagol en Gollum. La forma original cómo se ha elaborado esta transformación llama la atención por el empleo de diferentes técnicas de creación de efectos que tiene como base la caracterización.

El empleo de técnicas de caracterización ha sido muy importante al momento en que se ha planteado la puesta en escena de este efecto. En consecuencia, la caracterización es la técnica que ha permitido que poco a poco (y a través de un adecuado ritmo de montaje) seamos testigos de como Sméagol comienza a transformarse en Gollum despojándose de su naturaleza y convirtiéndose en un ser solitario y salvaje.

Además de las técnicas de caracterización, no hay que olvidar, que una vez que Smeagol se convierte en Gollum, se dejan de lado las técnicas de caracterización para dar paso a técnicas de animación en 3D.

Finalmente, también mencionar la originalidad del etalonaje en esta escena que permite destacar ciertas partes de la imagen, gracias al uso y disposición de diferentes fuentes de iluminación que son tomadas por el etalonaje y acentuadas para lograr el efecto deseado.

4.4.3.2 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Camino a Isengard

4.4.3.2.1 Relación con la narrativa:

Gandalf, Aragon, Legolas y Gilim llegan a Isengard donde encuentran a Pippin y a Merry disfrutando de la conquista de Isengard, la cual fue inundada por la corriente de agua que soltaron los árboles. Pippin le dice a Gandalf que están a las órdenes de Barbol (un antiguo árbol) que ahora controla Isengard. Gandalf habla con él, mientras Pippin recoge la bola mágica de Saruman. Todos se dan cuenta que Pippin la tiene. Gandalf le obliga a Pippin a devolverle la bola para que él sea quien la lleve. Gandalf oculta la bola entre sus ropas y continúa el camino.

Empezamos nuestro análisis narrativo estudiando las relaciones que surgen en esta escena, entre los personajes y los efectos especiales y el etalonaje de la misma. En este sentido, vemos como el efecto especial es en si mismo un personaje más, dentro de la escena. Este está representado en la figura de Barbol –el enorme árbol que organizó la destrucción de Isengard. Barbol es un modelo creado dentro de una programación de animación como Maya y posteriormente integrado con el resto de personajes.

Con respecto a la acción, Barbol –creado a través de técnicas de creación de efectos especiales- forma parte de la acción a lo largo de toda la escena. Siempre está presente y su presencia no ha sido generada como consecuencia de ninguna otra acción, ni tampoco provoca la aparición de ningún efecto especial.

Hasta ahora hemos hablado de la acción y de los personajes, a continuación vamos a estudiar la relación de los efectos especiales y etalonaje con respecto al espacio. En este caso el espacio es un escenario mimético con la realidad, porque contiene elementos reales mezclados con elementos imaginarios que, gracias a la intervención del etalonaje se logra integrar y hacer creíble la reunión de todos estos elementos en un mismo plano.

Asimismo el efecto especial se integra dentro del espacio real, fundamentalmente si hablamos de la figura de Barbol. Este modelo de animación se integra dentro del paisaje inundado, que a su vez contiene elementos reales, como el agua por donde ellos caminan, pero sin los molinos.

El cielo es una composición añadida a la cual se aplica una corrección de color que hace que la imagen se más clara dando más brillo a las altas luces y a los medios tonos, además de contrastar un poco las zonas menos iluminadas.

En consecuencia la creación del entorno se realiza con la base de elementos aislados que posteriormente son compuestos en sus planos correspondientes y retocados de color para su mejor integración.

Y para terminar este breve análisis hay que hablar sobre el tiempo narrativo. A lo largo de toda esta escena se continúa tiempo del relato planteado para la película sin que la presencia de los efectos especiales o el etalonaje alteren ese tiempo narrativo.

4.4.3.2.2 Relación con argumentos retóricos:

Para empezar nuestro análisis retórico es conveniente recordar qué acontecimientos sucedieron a lo largo de esta escena. Recordemos que Aragon, Legolas, Gilim, y Gandalf van caminando en el bosque y de pronto encuentran la salida a Isengard y observan como toda la fortaleza se encuentra inundada. Pippin y Merry les reciben, dándoles la bienvenida y diciendo que están a las órdenes de Barbol. Mientras Gandalf habla con Barbol y éste le dice que Saruman esta todavía dentro de la fortaleza, Pippin encuentra la bola mágica de Saruman. Cuando la levanta del agua, Gandalf le llama la atención para que se la dé a él y Pippin no se quede con ella.

Empezamos el análisis retórico, estudiando las figuras de dicción que podemos encontrar en esta escena. La reticencia es el recurso retórico que observamos en esta escena, cuando Pipin baja del caballo que compartía con Aragon y recoge la bola de cristal de Saruman. La reticencia se presenta, puesto que en ese momento, Gandalf estaba hablando con Barbol, pero al percatarse del acto de Pippin deja de hacerlo y le ordena a Pipin que le de la bola de cristal que él la llevara. Gandalf en ese momento no dice nada más, pero por su actuación sabemos que lo hace para proteger a Pippin puesto que esa bola de cristal puede ser muy peligrosa para él.

Siguiendo con el estudio de figuras retóricas, es el turno para hablar de las figuras retóricas de pensamiento. La antítesis es de los primeros recursos retóricos que encontramos de la mano de la bola mágica de Saruman, que representa el poder del mago que esta del lado de Sauron, mientras que por otro lado, vemos a Gandalf (quien lleva la bola de cristal) que representa el bien para la Tierra Media

Una vez más encontramos la presencia de la prosopopeya como figura retórica dominante en una escena. En este caso, se encuentra representada por la figura de Bárbol, un árbol generado en 3D que cobra vida gracias a las técnicas de animación por ordenador.

También el recurso de la topografía está presente en la escena, describiendo brevemente toda la devastación de Isengard causada por la inundación que los árboles produjeron al momento que soltaron los diques de contención del río, que fluía cerca de la fortaleza de Isengard.

En los planos en que Gandalf habla con Barbol, Pipin se baja del caballo que compartía junto con Aragon y ve la bola de cristal de Saruman en el agua y la recoge. Gandalf se percata de ello y deja de hablar con Barbol para acercarse a Pipin y pedirle que le deje la bola de cristal a él que sabrá como llevarla.

Y para finalizar analizamos los tropos encontrados en esta escena que, principalmente, van de la mano del recurso del énfasis ilustrado en la contundencia con la que Gandalf increpa a Pipin que le deje la bola de cristal porque él va a llevarla. Este énfasis es importante para determinar la fuerza que tiene un personaje sobre otro, pero también para entender que Gandalf quiere proteger a Pippin de los males, que esa bola de cristal puede ocasionarle.

4.4.3.2.3 Relación con la creatividad:

En esta escena Gandalf, Aragon, Legolas y Gilim se encuentran con Pippin y Merry quienes están comiendo en lo alto de una roca. Ellos les explican lo que ha sucedido con Isengard y que ahora están bajo la órdenes de Barbol. Un árbol gigante quien dirigió la inundación de Isengard.

La parte de creatividad de la escena esta dirigida a la forma cómo se ha elaborado la integración de los elementos y a la misma actuación de los personajes reales frente a un personaje virtual, como es el que representa Barbol. Se utilizan diferentes técnicas de elaboración de efectos especiales, como el matte painting para crear los cielos azules que aparecen en escena. También está presente el rodaje sobre fondo azul donde los personajes realizan la acción y además las técnicas de animación por ordenador.

También el etalonaje aporta creatividad a la escena haciendo posible una mejor integración de los elementos, otorgando a la imagen una coloración homogénea –un tanto desenfocada- para hacer realidad que elementos procedentes de distintas fuentes convivan en un sólo plano de expresión como es el caso.

4.4.3.2.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena la observamos en la forma en que se ha realizado la animación y el modelado de Barbol, sus gestos y los movimientos que desarrolla a lo largo de toda esta escena. Para ello se han utilizado avanzadas técnicas de animación y modelado, donde se ha creado la estructura y el modelado de este elemento virtual, que en la película da vida al personaje de Barbol.

A las técnicas de texturización y modelado se han unido técnicas de animación de personajes que han generado el peso necesario a esa estructura para que aparente tener la talla y movimientos deseados. Una vez adjudicados los pesos equivalentes se ha producido a la animación de cada una de las partes que le proporcionan facultades de desplazamiento, es

decir, se procede a animar piernas y brazos y emular un desplazamiento como si de un personaje real se tratara.

Todo esto, posteriormente integrado con los personajes reales con quienes tiene que intercambiar ideas y dialogar, quiere decir que se han tenido que cuidar, no sólo los movimientos sino también los gestos del rostro para imprimir en Barbol de las reacciones adecuadas a los enunciados de sus demás interlocutores.

4.4.3.3 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El Palantír

4.4.3.3.1 Relación con la narrativa:

Pippin le quita a Gandalf la bola mágica de Saruman mientras duerme. Una vez que la tiene en su poder comienza a ver imágenes del futuro y en ese momento una partícula de fuego emana de la bola y atrapa a Pippin sin que éste pueda liberarse. Merry, quien presencia todo lo acontecido, despierta a Gandalf mientras que Aragon y Legolas van en su búsqueda. Finalmente, Gandalf logra quitarle la bola a Pippin y ocultarla, liberando a éste de la presión de la magia de la misma.

En relación con los personajes, en esta escena encontramos que son los mismos personajes quienes provocan la aparición del efecto especial y que a su vez sufren las consecuencias físicas de la presencia del efecto. Cuando Pippin se levanta de su cama y le quita la bola a Gandalf comienza a ver imágenes dentro de la bola mágica provocando, de esta manera, la aparición del efecto especial en escena. De igual modo, cuando la bola comienza a emanar la partícula de fuego y ésta atrapa a Pippin, este personaje se ve afectado por la consecuencia física que ocasiona la partícula de fuego en su personaje.

En consecuencia, el efecto especial es el que ayuda al personaje a realizar la acción, por tanto sirve como medio para continuar con los acontecimientos de la escena. Con la presencia del efecto especial se obtiene la información de que Mordor será atacado por las tropas de Sauron. El efecto especial, además de servir como medio para desarrollar la acción, utiliza un medio real para aparecer en escena. Este elemento es una bola que, según este relato fílmico, pertenecía a Saruman.

A todo esto hay que sumar la presencia del etalonaje, que en estos planos otorga un color identificativo al personaje, destacando del resto. Mientras que el resto de la escena recibe una coloración azul debido a la nocturnidad en que se encuentran, cuando Pipin lucha contra la bola para liberarse, ésta (al emanar una partícula de fuego) hace que Pipin se coloree de naranja reflejando el color que recibe de la bola.

En relación a la acción, la presencia del efecto especial y del etalonaje aparece como consecuencia de la actuación de uno de los personajes. En concreto, en esta escena es Pippin quien le quita la bola mágica a Gandalf y comienza a ver cosas en su interior hasta que es atrapado por la partícula que emana de ella. En este momento es cuando el efecto especial provoca la acción. Cuando la bola crea una partícula de fuego que atrapa a Pippin, provoca que Gandalf y el resto de sus amigos vayan en su búsqueda y le liberen de esa atadura.

Entretanto, el etalonaje describe la acción, otorgándole a Pippin una coloración naranja como consecuencia del reflejo de la coloración que emana la partícula de fuego.

En relación al espacio, el efecto especial se integra dentro de un escenario real. Los personajes se encuentran durmiendo en una habitación de madera y es allí cuando Pippin le quita la bola a Gandalf. Por ende, el escenario es un ambiente real al cual se le ha integrado una partícula de efectos especiales. Asimismo, el etalonaje distingue ese espacio dándole una coloración a todo el entorno salvo a Pippin, quien (mientras se encuentra atrapado por la bola mágica) adquiere una coloración naranja.

Finalmente, en relación al tiempo la escena conserva durante casi todo su desarrollo un tiempo narrativo acorde al tiempo del relato cinematográfico. Sólo mientras Pippin recuerda lo que vio en la bola mágica, se produce un flashforward donde observamos imágenes de lo que va acontecer en un futuro. El etalonaje también interviene en este plano dándole al conjunto una coloración naranja marrón acentuando la destrucción que va a ser producida.

4.4.3.3.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, Pippin se despierta y le quita la bola mágica de Saruman a Gandalf mientras éste está dormido. Una vez en su poder, Pippin comienza a ver cosas que la bola empieza a enseñarle hasta que una extraña energía le envuelve y no le deja salir. En esos momentos, Gandalf se despierta y Aragon con Legolas van en su ayuda. Finalmente, Gandalf logra liberar a Pippin de la atadura de la bola, pero éste se queda inconsciente hasta que Gandalf logra despertarlo.

Empecemos nuestro análisis, estudiando las figuras retóricas de dicción que podemos encontrar en esta escena. La repetición es el recurso retórico que se presenta en esta escena en la forma como Pippin es atraído repetidas veces por la partícula de fuego que emana de la bola de cristal. Pippin desea salir y no coge la bola, pero la energía que ésta transmite hace que este tenga una serie de movimientos físicos producto de la reacción que su cuerpo tiene frente a esta poderosa energía que lo atrapa. Tal es la fuerza que precisa de otra persona para poder librarse de ese asedio.

Continuamos con las figuras de pensamiento. En este caso empezaremos con el recurso de la paradoja. Pippin le quita la bola de cristal a Gandalf, mientras este duerme, porque se siente atraído por ella, pero una vez que la tiene en sus manos y comienza a verla, empieza a sentir una sensación de rechazo de la cual no se puede zafar porque la bola de cristal no le deja.

También la etopeya es otro recurso presente en la escena, describiendo el carácter curioso e impulsivo de Pippin que, aunque Gandalf le dijo que no debía tener la bola de cristal de Saruman, él insistió en tenerla.

La apóstrofe aparece en estos planos justamente cuando Legolas y Aragon se encuentran fuera de la habitación y de pronto Legolas comienza a sentir que el mal está entre ellos y ha llegado. En ese momento, se dirigen a la habitación y se encuentran a Pippin intentando soltarse de la bola de cristal, pero al no poder hacerlo se mueve en el suelo, hasta que viene Aragon y le arranca la bola de cristal que posteriormente suelta y Gandalf la tapa con una tela.

Hasta aquí hemos hablado de las figuras de dicción y de pensamiento, lo siguiente y para finalizar, es hablar de los tropos. La metonimia es el tropo encontrado en esta escena y su presencia tiene lugar justamente en el momento en que Pippin le quita la bola de cristal a Gandalf y comienza a ver que es lo que le dice. Como consecuencia de esta acción la bola de cristal comienza a querer extraerle información y logra atraerle de tal manera que es muy difícil para Pippin soltarse de la atadura de la bola de cristal, hasta que llega Aragon y se la quita.

En conclusión, a la acción de Pippin de querer ver el futuro a través de la bola de cristal, la consecuencia o efecto inmediato es la reacción de la bola de querer atraparlo para que le diga información de donde se encuentra el anillo de poder. Al final de todo esto, Pippin no le dice nada a Sauron sobre el anillo de poder, pero si logra ver un árbol quemado y advertir a Gandalf que una ciudad con un árbol blanco va a ser devastada.

4.4.3.3.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena, Pippin le quita a Gandalf la bola mágica de Saruman y comienza a ver a través de ella hasta que ésta comienza a emitir una partícula de fuego que atrapa a nuestro personaje.

La creatividad de la escena se encuentra en la puesta en escena de este efecto especial que se integra dentro del espacio real, formado por la habitación donde están descansando Pippin, Merry y Gandalf. En este caso el efecto especial utiliza la partícula como medio para hacerse presente en la escena. Para crear este efecto ha tenido que crearse una partícula en un programa generador de partículas y luego aplicarla a toda la escena en su conjunto, utilizando el tracker para seguir sólo el movimiento de aquella zona a la cual se quería colocar la partícula. Asimismo, se ha realizado un pequeño desenfoque –sobre todo en los planos de

acción- que ha permitido seguir mucho mejor el movimiento que hacía Pipin con sus manos. Este desenfoque ha sido aplicado una vez que el tracker ha finalizado su tarea.

En consecuencia, un sencillo movimiento de partículas requiere la presencia y el empleo de técnicas de seguimiento de objetos que permiten copiar los movimientos de un elemento a otro otorgando mayor realismo a la escena.

4.4.3.3.4 Originalidad de la escena:

En esta escena la originalidad de la misma va dirigida a la forma cómo se ha resuelto una demanda del guión. Se plantea el futuro próximo a través de las imágenes que Pipin ha visto en la bola mágica.

Se utiliza a un personaje real para adelantar acontecimientos futuros. Las imágenes que Pipin ve están elaboradas con técnicas de etalonaje que permiten una coloración naranja que connota el fuego y destrucción a la cual va a ser sometida la población a la cual pertenecen estas imágenes. Además, se han oscurecido las zonas menos iluminadas de la imagen para generar una imagen más oscura y resaltar aún más los tonos naranjas.

La composición de la imagen ha sido original en su planteamiento visual puesto que no se percibe personaje alguno en esas tomas, simplemente se colocó a un árbol como referencia para que se sobreentienda el lugar al cual se está haciendo referencia.

En consecuencia, la originalidad de la escena se observa más en un planteamiento resolutivo es decir en la forma como se ha elaborado y construido la presencia de acontecimientos futuros en esta escena que en el simple hecho de colocar efectos especiales que llamen poderosamente la atención del espectador.

4.4.3.4 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La visión de Arwen

4.4.3.4.1 Relación con la narrativa:

Arwen viaja con la comitiva de elfos hacia el río para tomar la embarcación que les llevará lejos de la tierra media. Mientras pasa por el bosque observa como un niño comienza a correr en medio de los árboles hasta que llega a un edificio donde se encuentra Aragon, quien lo recibe entre sus brazos y comienza a jugar con él. En esos momentos Arwen cambia el rumbo de su caballo y vuelve hacia el lugar donde vivían los elfos en la tierra media.

En esta escena se plasma en imágenes la visión futura de la vida de Arwen y su familia, manteniendo la continuidad narrativa de la escena. A través del efecto de composición

realizado en esta escena, se logra incluir dos acciones (de espacios y tiempos diferentes) en una sola toma.

En relación a los personajes esta escena se relaciona con los efectos especiales creando una composición que integra diferentes elementos en un solo plano. El personaje del niño provoca la aparición del efecto especial, puesto que al correr poco a poco va apareciendo ese nuevo escenario donde se encuentra Aragon para recibirlo. No se produce ninguna lucha contra el efecto especial, ni los personajes son afectados físicamente por su presencia.

En relación a la acción, el efecto especial (que en este caso es una composición) aparece como consecuencia de la acción del niño de ir corriendo para encontrarse con su padre. Pero lo más interesante de esta escena es su relación con el espacio.

El espacio real sobre el que se desarrolla la escena se ve modificado poco a poco debido a la integración de otro escenario completamente lejano al actual. Esta integración se produce por una composición de imágenes que guardan como relación la acción del niño, pero que visualmente pertenecen a dos entornos lejanos. Esta integración se produce por una selección –a través de una máscara- que permite crear bodes más suaves al momento en que el niño pasa de un lugar a otro.

Finalmente, al hablar del tiempo podemos decir que en este caso, se produce un flashforward puesto que es la visión de futuro de Arwen, que ve como será su futura familia. El efecto especial y el etalonaje en concreto facilitan en la escena una serie de elementos características que provocan una alteración temporal de la narración fílmica haciendo, de esta forma, que nos adelantemos al tiempo, pudiendo conocer como será el futuro de Arwen y su futuro si ella no se va de la Tierra Media.

En conclusión, el tiempo narrativo de la escena se ve alterado por la composición generada a través de los efectos especiales, que une dos espacios diferentes en tiempos también muy lejanos el uno con el otro, produciendo así una visión de futuro por parte de la protagonista.

4.4.3.4.2 Relación con los recursos retóricos:

Para comenzar nuestro análisis retórico de esta escena recordemos los hechos que suceden es esta puesta en escena. Arwen, junto con sus demás conciudadanos se dirige hacia el río para tomar la embarcación que la llevará lejos de la Tierra Media. Mientras está cabalgando hacia su destino observa la presencia de un niño que sale corriendo del bosque y que poco a poco se va internando más en él, donde encuentra a su padre quien lo recibe con los brazos abiertos. La figura del padre del niño es Aragon quien carga al niño en sus brazos. Después de tener esta visión Arwen decide regresar a la Tierra Media y no tomar la embarcación hacia un lugar más seguro.

Dentro de las figuras retóricas de dicción, empezamos analizando el recurso de repetición en los repetidos saltos que da el niño antes de salir corriendo en busca de los brazos de su padre. Arwen se dirige hacia el río para tomar la embarcación que la llevará lejos de la Tierra Media, y de pronto ve a un niño corriendo dentro del bosque y que poco a poco aparece la figura de su padre (representado por Aragon) , quien recibe al niño con ternura.

La elipsis también está presente dentro de este discurso como el medio que le permite a Arwen ver temporalmente su futuro y relacionar a ese niño que corre a los brazos de su padre, como su hijo que corre hacia los brazos de Aragon.

Por otro lado, también se observa la figura de la reticencia al momento en que Arwen termina de ver su sueño y coge su caballo y le ordena retroceder hacia el lugar de partida y no dirigirse al río junto con sus demás conciudadanos, sabiendo los peligros que una actuación como ésta puede significar.

Hasta aquí hemos analizado las figuras retóricas de dicción encontradas en esta escena, a continuación se estudiarán las figuras de pensamiento más importantes encontradas en este relato.

Nuevamente se plantea la figura de la Etopeya –describiendo la actitud de Aragon hacia su hijo y además observamos el carácter decisivo de Arwen, quien una vez que ha terminado de ver la escena en que su hijo corre a los brazos de su padre, decide cabalgar hacia atrás y dirigirse a su lugar de partida (en la Tierra Media) sabiendo que puede resultar ser un peligro para ella.

Se plantea, además, una cronografía ya que se describe un tiempo futuro en la vida de Arwen. Ella ve en ese niño a su futuro hijo que corre a los brazos de Aragon, lo cual le hace deducir que el padre de su hijo será Aragon. Además también le ve como rey de Gondor por la descripción del lugar donde Aragon se encuentra.

Por la misma circunstancia, la topografía está presente en este relato en la descripción del lugar hacia donde el niño corre a encontrarse con Aragon. El niño sale corriendo del bosque donde se encuentra Arwen y de pronto aparece (en una preciosa composición) el balcón de la fortaleza donde se encuentra Aragon y es allí hacia donde el niño corre.

También el recurso de la apóstrofe se encuentra presente en esta escena. Arwen se encuentra cabalgando hacia la desembocadura del río donde se encuentra la embarcación que los llevará a otras tierras, cuando de pronto aparece la figura del niño y ella fija más su atención en las acciones del niño que en el camino hacia el río.

Y para finalizar veremos los tropos encontrados en esta escena de la mano del recurso retórico de la metonimia. Cuando Arwen observa la figura del niño corriendo a los brazos de su padre puede darse cuenta que su futuro no está cogiendo la embarcación, que la llevará lejos, su destino esta en la Tierra Media, de allí que decide hacer que su caballo dé marcha atrás y regrese a la ciudad de partida.

4.4.3.4.3 Relación con la creatividad:

Recordamos que en ésta Arwen visualiza su futuro, mientras se desplazada hacia el río para tomar el barco que la llevara lejos de la Tierra Media. Ella observa como un niño va corriendo entre el bosque y de pronto se encuentra con Aragon quien le coge entre sus brazos.

La creatividad de esta escena la encontramos en la forma cómo se han integrado los elementos sobre el paisaje real. Se utilizan elementos reales como el escenario donde están cabalgando los elfos –incluida Arwen.

Además se toma como referencia la presencia de un niño que viene corriendo sobre este escenario hasta que en uno de sus pasos pisa un escenario totalmente diferente.

Este cambio de escenarios se produce de acuerdo al ritmo de desplazamiento que tiene el niño en la escena, es decir, mientras que el niño corre dentro del bosque vemos solamente el bosque pero cuando esta muy cerca del otro escenario vemos como poco a poco aparece por transparencia el espacio donde se encuentra Aragon.

Asimismo, el etalonaje utiliza una corrección homogénea que permite que ambos espacio puedan fusionarse y dar la sensación de pertenecer al mismo escenario. Es el etalonaje quien le otorga a la escena esa creatividad final que permite crear una composición de tal belleza como la que nos muestra estos planos.

4.4.3.4.4 Originalidad de la escena:

Esta escena posee una belleza en su composición que destaca frente a las demás escenas de la película. La originalidad en su creación hace de estos planos imágenes de gran emotividad y deleite visual.

Es una composición como otras, salvo por la forma cómo ha sido planteada su elaboración. Integra dos escenarios en un solo plano de expresión, conservando la armonía dentro de la distribución de los elementos.

Se aprovecha el movimiento del niño para encajarlo con la entrada del nuevo escenario. Se utiliza una armonía que coincide con los pasos de la criatura y la opacidad que permite ver ese nuevo espacio. Además su integración no es cortante. Lleva una máscara difuminada que

permite crear unos bordes suavizados que coinciden con la vegetación del escenario real, donde se desarrollan los acontecimientos.

Asimismo, el etalonaje contribuye a una mejor integración de los elementos haciendo posible una corrección individual para luego integrarlos en conjunto. Esta corrección individual toma de base unos parámetros conjuntos, que posteriormente serán integrados en la totalidad de la escena.

4.4.3.5 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Minas Tirith

4.4.3.5.1 Relación con la narrativa:

Gandalf cabalga junto a Pipin hacia la tierra de Minas Tirith para poner en aviso al rey que las tropas de Sauron piensan atacarles. En el cambio observamos hermosos paisajes que los personajes tienen que recorrer hasta llegar a su lugar de destino. Una vez en Minas Tirith suben todo el complejo a caballo para entrevistarse con el rey que se encuentra en lo alto de la fortaleza.

Esta escena ilustra la tierra de Minas Tirith y su majestuosidad recorriendo el entorno que la rodea, desde los hermosos paisajes naturales hasta incrustaciones gracias a técnicas como el matte painting capaces de crear paisajes maravillosos y hacerlos pasar como si fueran reales.

En relación a los personajes, el efecto especial (concentrado en la figura de la fortaleza de Minas Tirith) ayuda a los personajes como un medio para desarrollar la acción porque les sirve como vehículo para poder subir a lo alto de la fortaleza y poder hablar con el rey que reside allí.

En cuanto a la acción, por tanto, el efecto especial forma parte de la acción en todo momento, ya que –al ser una obra arquitectónica– los personajes actúan en ella y no se puede trasladar de un sitio a otro.

Pero la característica más destacable en relación a la narrativa es justamente el espacio. Minas Tirith es una fortaleza que se enclava en medio de un paisaje natural real, pero que ha sido cuidadosamente tratado para finalmente obtener el resultado deseado. Para su creación se han utilizado diferentes técnicas de creación de efectos como: maquetas a escala pequeña de la ciudad, modelado en un programa de animación en 3D, además de la integración de paisajes realizados con técnicas de matte painting o glass painting.

En consecuencia el espacio forma parte del efecto especial puesto que esa obra arquitectónica no existe en realidad, se trata de una composición que integra diferentes elementos de

procedencias distintas unidos en un solo plano. A todo esto hay que sumarle la labor del etalonaje que produce una coloración ambiental especial dando un brillo y contraste determinado que ayuda a que todos los elementos se integren mejor en el plano sin que parezcan procedentes de diversas fuentes.

Finalmente, hablamos del tiempo narrativo. En esta escena el tiempo del relato fílmico coincide con las características planteadas por el guión, es decir, se desarrollan los acontecimientos de forma cronológica sin que la presencia de los efectos especiales o el etalonaje lo afecten o distorsionen.

4.4.3.5.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, Pippin y Gandalf cabalgan por la Tierra Media en dirección a Minas Tirith para advertir al rey que las tropas de Sauron están preparadas para atacarles. Una vez en la fortaleza, Gandalf y Pippin recorren toda su majestuosidad hasta que llegan a la cumbre donde se encuentra el rey.

Empezamos nuestro análisis retórico estudiando las figuras de dicción encontradas en esta escena. La elipsis es de las primeras figuras encontradas que nos ayudan a poder observar diferentes paisajes de la Tierra Media en unos cuantos minutos.

El camino que Gandalf y Pippin han de recorrer para llegar a Minas Tirith es muy largo y Gandalf sabe que tomará días en llegar de allí. Vemos cómo Pippin hay trozos en los que está dormido y hay otros en los que observa claramente el hermoso paisaje que hay a su alrededor. Se utilizan pequeños encadenados para mostrar cada una de las etapas del viaje que realiza Gandalf y Pipin sobre el caballo.

Una vez cerca, se observa un plano general de Minas Tirith, pero el largo camino aún no ha acabado y por eso se siguen utilizando pequeñas elipsis, puesto que lo más dificultoso es llegar hasta la cumbre donde se encuentra el rey y esto también requiere un tiempo considerable, y que para nosotros se acorta debido a las elipsis (utilizando pequeños encadenados) que se emplean en la creación de la escena.

Continuando con el análisis retórico seguimos analizando las figuras de pensamiento que se presentan en esta escena. De los primeros recursos que observamos tenemos a la topografía. Durante todo este plano presenciamos la descripción no sólo del paisaje, sino también de la arquitectura de la ciudad de Minas Tirith. El tiempo de desplazamiento entre una ciudad y otra es lo suficientemente largo como para mostrar muchos hermosos paisajes de la Tierra Media. Fundamentalmente se observan bosques y explanadas llenas de extensas áreas desérticas con hermosas vistas, al igual que cuando llegan a Minas Tirith y la ven a lo lejos. En este momento se puede observar la gran magnitud en la obra arquitectónica que se ha realizado.

También está presente la figura de pensamiento de la comparación, cuando (finalmente) Pipin y Gandalf llegan a la cumbre de Minas Tirith. Pipin le dice a Gandalf que el árbol que ve en la cumbre es el árbol que él vio a través de la bola de cristal y que estaba en llamas.

La perífrasis se observa en esta escena tomando en cuenta toda la vuelta que tienen que recorrer, una vez llegados a la fortaleza, para alcanzar la cumbre y poder hablar con el rey. La fortaleza de Minas Tirith esta construida en espiral, lo que la permite defenderse del enemigo pero hay que dar muchos rodeos para llegar al destino.

Y para finalizar el análisis retórico de esta imagen mencionamos el tropo de la metonimia que aparece en el momento en que ellos dejan los caballos y se dirigen al palacio del rey después de haber recorrido un largo camino para llegar hasta allí. Es decir, la consecuencia de su largo camino es poder hablar con el rey a cerca del peligro que se avecina.

4.4.3.5.3 Relación con la creatividad:

En esta escena Gandalf y Pipin cabalgan en dirección a Minas Tirith para avisar al rey que las tropas de Sauron van a atacarles. Mientras llegan a su lugar de destino cruzan hermosos paisajes. Una vez que llegan a su destino entran en la fortaleza de Minas Tirith y cabalgan hasta llegar a lo alto de la fortaleza para hablar con el rey.

La creatividad de esta escena resalta por el uso de diferentes técnicas de creación de efectos que juntan sus herramientas de trabajo para crear el entorno que presenciamos en la película. Se utilizan técnicas del matte painting para crear los cielos y hermosos horizontes cerca de Minas Tirith.

Esto se suma al rodaje de personajes sobre fondos azules para sustraerles y posteriormente integrarles sobre los paisajes ya compuestos. Otra técnica que ha sido empleada es la construcción de una maqueta a escala pequeña para recrear la fortaleza de Minas Tirith a la cual se le ha integrado una misma construcción realizada a través de un programa de animación. Asimismo el etalonaje ha permitido una coloración homogénea de los elementos dándole brillo y contraste a la escena; además de resaltar las altas luces.

4.4.3.5.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena la encontramos en el modelo 3D de la fortaleza de Minas Tirith y su maquetación a escala, que ha permitido su integración dentro de los hermosos paisajes rodados en Nueva Zelanda.

El mismo diseño de majestuosidad de Minas Tirith resalta por su originalidad. Es una arquitectura circular y laberíntica al mismo tiempo, con mucho tumulto en los estamentos inferiores y mucha amplitud en lo alto de la arquitectura. La concepción de la animación dentro

de un programa de animación en 3D es la que ha hecho posible la forma original con que la cámara se desplaza a lo largo de la fortaleza y nos muestra tomas en las que Gandalf y Pipin cabalgan hasta llegar a lo alto de la misma.

Gracias a la intervención de la cámara 3D es posible que el espectador sepa que Minas Tirith cuenta con diferentes niveles y que éstos están distribuidos a través de un laberinto de vías. Asimismo el etalonaje destaca por recrear y dar mayor importancia y belleza a los paisajes que encontramos alrededor de la fortaleza, otorgándoles un color homogéneo, donde el brillo y el contraste resaltan las altas luces y tonos medios de la imagen.

4.4.3.6 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Minas Morgul

4.4.3.6.1 Relación con la narrativa:

Frodo, Sam y Gollum llegan a Minas Morgul, cerca de la puerta que les abre el camino a Mordor. Antes de tomar el camino que les lleva por unas escaleras, Frodo se siente atraído por la puerta que da a Mordor y comienza a caminar hacia ella pero es detenido por Gollum y Sam que le arrastran hacia atrás y los tres se esconden mientras de esa puerta emana un gran rayo de luz blanca y comienzan a desfilar los ejércitos de Sauron, y con ellos el animal alado y el señor de lo oscuro que hirió a Frodo.

En esta escena se crean varios personajes importantes mediante técnicas de animación. Uno de ellos es Gollum quien cobra vida gracias a modernas técnicas de "performance capture". El otro es el animal alado y la figura de lo oscuro. Este monstruo volador es generado en 3D y es el personaje que siempre va en busca de Frodo.

En consecuencia, podemos afirmar que en esta escena encontramos que los personajes en sí mismos son los efectos especiales, puesto que son creaciones virtuales que se han servido de distintas técnicas para poder lograr el resultado deseado para la puesta en escena.

En relación a la acción, al ser los propios personajes creaciones hechas en base a técnicas de efectos especiales, su presencia en la escena es constante, formando parte de la acción casi en todo momento.

En relación al espacio, el escenario donde se desarrollan los acontecimientos es en sí mismo un efecto especial puesto que nace de la composición de diferentes espacios. La base de esta composición es la base y las rocas sobre las cuales escalan Sam, Frodo y Gollum. Este escenario se rueda sobre una pantalla verde para luego combinarlo con un escenario virtual creado a través de un programa de animación como Maya. De esta forma obtenemos la puerta

a Mordor y el espacio aéreo, al cual se le integra una partícula de luz que emana desde dentro hacia fuera.

Dentro de ese escenario rodado sobre fondo verde se desplazan los actores caracterizados como miembros del ejército de Sauron. Finalmente a toda esa composición se le integra el animal alado volando la zona con el señor de lo oscuro montado en su lomo.

Además de lo mencionado, el etalonaje juega un papel especial creando un espacio oscuro contrastando mucho las imágenes e imprimiendo cierta tonalidad verde a toda la atmósfera en su conjunto más precisamente a la puerta de entrada a Mordor.

Con respecto al tiempo narrativo, esta escena se desarrolla según el tiempo cronológico marcado por el relato cinematográfico sin que la presencia de los efectos especiales o el etalonaje lo altere ó distorsione.

4.4.3.6.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena los recursos retóricos se plantean en los planos en que Frodo se siente atraído por la entrada a la fortaleza y camina hacia ella, pero Sam y Gollum se percatan de ello y cogen a Frodo y lo ocultan detrás de unas piedras. En ese momento tropas de Sauron salen por la puerta. Se observan miles de soldados en filas preparados para la lucha que salen de la fortaleza para ir al campo de batalla. Inclusive se observa un Nazgul que sobre vuela el lugar donde se encuentra Frodo, Sam y Gollum. Después de ello, estos deciden ir subiendo las rocas para ponerse a salvo.

Con este antecedente comenzamos nuestro análisis retórico estudiando las figuras de dicción que encontramos dentro de esta escena. La enumeración se presenta en los miles de soldados que caminan en dirección al lugar de batalla y que salen de la puerta que da entrada a la ciudad muerta.

La repetición es un recurso retórico representado en la figura del animal alado (Nazgul) cada vez que chilla. En cada una de estas veces daña los oídos tanto de Frodo, como de Sam y Gollum.

El hipérbaton es la figura retórica que podemos observar cuando Frodo, Sam y Gollum van a subir la escalera y de pronto Frodo se aleja y quiere entrar por la puerta principal. Se rompe por un momento la consecuencia del relato, porque cuando Frodo es rescatado por Gollum y Sam, de la puerta de Mordor, salen sus ejércitos de camino hacia la lucha.

Dentro de las figuras de pensamiento encontradas en esta escena, comenzamos el análisis con la antítesis. Este recurso lo podemos observar en las figuras de Sam y Frodo quienes luchan y hacen todo su esfuerzo por llegar a Mordor y destruir el anillo y así salvar a la Tierra Media. Mientras, que el ejército de Sauron –lo que quiere- es luchar contra los hombres y destruir la Tierra Media para esclavizarla.

La prosopopeya, de igual manera, se encuentra presente en esta escena en el personaje de Gollum. Este es un modelo creado íntegramente por ordenador al cual se le han atribuido unas características de movimientos, copiadas del movimiento de un actor, a quien se le ha colocado una serie de sensores que, posteriormente, se han relacionado con los puntos del modelo y se los han adjudicado.

La etopeya, en esta escena, describe el carácter fuerte del anillo que es capaz de hacer que Frodo se despoje de su propio carácter e intenciones y se vea atrapado por ese objeto, sin importarle el riesgo que puede correr siguiendo esa sensación. Afortunadamente, es detenido por Sam y Gollum.

También el recurso de la topografía se encuentra presente en la escena, describiendo la entrada a la ciudad muerta y todo el horror que esta significa, al momento en que las tropas salen por la puerta y los animales alados nos muestran el cielo del lugar.

Por otro lado también observamos la figura del apóstrofe. Este se presenta cuando Gollum y Sam cogen a Frodo y evitan que este se dirija hacia la puerta de entrada de la ciudad muerta. Ellos se esconden y de pronto ven como de la puerta de la ciudad muerta salen miles de soldados de Sauron preparados para la lucha. El apóstrofe desvía la atención de Frodo, Sam y Gollum hacia la salida de las tropas de Sauron, dejando de lado la intención de Frodo de dirigirse directamente hacia ese lugar.

Y finalmente, tenemos presente al recurso de la alusión, justamente en el momento en que Frodo escucha el chillido del animal alado y hace referencia a la herida que uno de sus ocupantes le hizo y por la cual le costó recuperarse. La alusión que Frodo hace es a que siente su espada clavada en su hombro.

Llegados a este punto, y habiendo analizado las figuras de dicción y de pensamiento, lo único que nos falta es estudiar los tropos que podemos encontrar en esta escena. Para ello, empezamos con el recurso retórico del énfasis representado por el chillido que hace el animal alado una vez que sale de la ciudad muerta y comienza a volar.

Asimismo, observamos al recurso de la caricatura ilustrado en el animal alado que amenaza a Frodo. El diseño y las dimensiones de este animal hacen referencia exagerada en su rostro y curso que dan a entender el modelo del mismo, como una caricatura donde ciertas partes se han redimensionado para hacerlo más temible.

Y finalmente terminar con un tropo relacionado con el anterior, que es la hipérbole donde (justamente) podemos ver como todo el cuerpo del modelo se han exagerado en dimensiones para inspirar mayor temor del que podría inspirar, si tan sólo fuera un modelo a escala normal.

4.4.3.6.3 Relación con la creatividad:

Recordamos que en esta escena, Frodo, Sam y Gollum llegan hasta la fortaleza de Minas Morgul. Allí Frodo se siente atraído por el entorno, pero Sam y Gollum impiden que vaya hacia esa puerta. Una vez que lo detienen se esconden bajo una roca y presencian la salida del ejército de Sauron y de los animales alados, que con su ruido ensordecen a todo lo que hay alrededor.

La creatividad de la escena se observa en la forma como se ha planteado la composición de la misma. Se parte de una base simple, donde se rueda en un escenario con las rocas sobre las cuales Frodo y los demás se esconden y escalan. Los alrededores del escenario son rellenos con pantallas azules, que posteriormente son sustraídas y reemplazadas por el matte painting creado para estos planos.

Lo siguiente es la actuación e integración de Frodo, Sam y Gollum en la fortaleza de Minas Morgul. Para ello se rellena la parte frontal del escenario con la construcción arquitectónica de Minas Morgul creada en 3D, a la cual se la imprime con una coloración verdosa que caracteriza al entorno.

4.4.3.6.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena se observa en la forma como se ha resuelto una demanda del guión, integrando elementos de diferentes fuentes en una sola composición y que al mismo tiempo nos brinde toda la información que se revela en estos planos.

Desde el diseño de la fortaleza de Minas Morgul, observamos que nos encontramos frente a un territorio hostil lleno de peligros para nuestros protagonistas. En ese mismo escenario donde se ven salir a las tropas de Sauron y al mismo tiempo a los monstruos alados volando junto con los señores oscuros, podemos encontrar (escondidos) a Frodo, Sam y Gollum quienes toman otra vía para llegar a Mordor.

No sólo la composición es importante en esta escena, también es importante la contribución del etalonaje a todo el conjunto de la misma. Se ha elegido el uso del color verde como color característico de la escena y así destacar la fortaleza de Minas Morgul, como una vía más para entrar a Mordor. Esa coloración verde oscura conjuntamente con la oscuridad en las zonas menos iluminadas de la imagen, crean un ambiente tenebroso y macabro que connotan en el espectador una sensación de peligro inminente para nuestros protagonistas.

4.4.3.7 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: El Rey de los muertos

4.4.3.7.1 Relación con la narrativa:

Aragon, Gilim y Legolas se internan en unas cuevas donde encuentran a las almas del ejército de los hombres muertos en las batallas pasadas pero que aún no descansan en paz. Aragon comienza hablar con el rey de los muertos para convencerle que se una a ellos para luchar en contra de las fuerzas de Sauron que están atacando la tierra de Mordor. Finalmente, el rey es convencido y participará de la guerra.

Los efectos especiales planteados en esta escena, se relacionan con los personajes siendo ellos mismos quienes poseen características especiales en su actuación a lo largo de la escena. Un ejemplo de ello son el ejército de muertos y el rey de los muertos, quienes son actores reales caracterizados y que a su vez su presencia ha sido modificada producto de la aplicación de determinadas técnicas de efectos, que en este caso tienen como base una sustracción por Cromakey y un cambio de opacidad.

Asimismo, el etalonaje proporciona una caracterización a los personajes que ayuda a su mejor entendimiento dentro de la escena. A todo el ejército muerto y al rey, aparte de darle una transparencia determinada, se les ha impreso una coloración verdosa que les identifica como miembros de ese grupo. Coloración que ha sido posible gracias a técnicas precisas de selección de color para solamente aislar a esos elementos.

Con respecto a la acción, al ser el propio personaje un efecto especial, éste encuentra presencia a lo largo de toda la escena y en consecuencia forma parte de ella desde casi principio a final.

En relación con el espacio, éste es un efecto especial en si mismo. El escenario donde se desarrollan las acciones constan de unos pocos elementos en suelo y posteriormente la integración una animación creada en Maya. Todos estos elementos son compuestos en un programa de composición (como Shake) que une todos estos elementos para crear uno sólo.

En este caso, también el etalonaje contribuye a la mejor integración de la escena, dándole un brillo y contraste a todo el conjunto. Oscureciendo los negros, los blancos y medios tonos para crear una atmósfera más tenebrosa.

Finalmente, con relación al tiempo narrativo, los efectos especiales y el etalonaje no alteran o distorsionan el tiempo del relato, lo único que hacen es proporcionar una serie de características propias a los personajes y al espacio de estos desarrollan la acción. En consecuencia, el tiempo se desarrolla de forma cronológica según lo planteado para la obra cinematográfica.

4.4.3.7.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena Aragon, Legolas y Gilim se internan en las cuevas en busca del ejército de los hombres muertos en batallas anteriores. Cuando nuestros personajes se internan en las cuevas encuentran a los muertos en batalla y especialmente comienzan a hablar con el rey de los muertos. Aragon se presenta como heredero de Isildur y comienza a luchar contra el rey de los muertos, a quien finalmente le muestra que dice la verdad. Aragon le pide al rey de los muertos que le ayude a luchar contra las tropas de Sauron. La escena termina sin una respuesta clara por parte del rey de los muertos.

Comenzamos nuestro análisis retórico estudiando las figuras de dicción que encontramos en esta escena. La enumeración se plantea en la cantidad de soldados muertos que rodean a Aragon y que éste quiere que participen en la batalla junto con el ejército de los hombres.

Por otro lado, también observamos la aparición de la figura de la reticencia. Este recurso se observa en la escena cuando Aragon pide que los muertos en batalla, luchen con el ejército de los hombres. En un principio no recibe respuesta, pero luego sabemos que finalmente participan de esa batalla.

Las siguientes figuras a analizar son las figuras de pensamiento. Para ello comenzamos analizando el recurso retórico de la prosopopeya representada en la figura del ejército de los muertos, que como almas no podrían verse ni actuar como lo hacen en esta escena. Se utilizan formas de composición, creadas a través de técnicas de efectos especiales para realizar este tipo de creaciones y darle la vida que manifiestan tener en la película.

La prosografía se observa al momento en que vemos que Legolas lanza una flecha al rey de los muertos y esta le atraviesa la cabeza sin hacerle ningún daño. Esta es una prueba para describir el carácter etéreo que tienen estos seres que son difícilmente heridos o muertos porque al no poseer realmente cuerpo casi nada les hace daño.

La etopeya también se presenta en la escena describiendo el carácter de los muertos en batalla quienes rodean a los desconocidos y directamente les instan a morir. Este es un carácter abrasivo, nada amical que hace prever la desconfianza inicial que tienen todos ellos en cuanto ven a un ser desconocido.

La topografía, de igual manera, está presente en el abismo donde no había nada y, de pronto, se crean unas pequeñas construcciones desde donde salen soldados. Esta descripción del lugar hace prever que lo que realmente se está viendo y que aparentemente está vacío, no es así porque posteriormente comienza aparecer la verdadera imagen del recinto.

La apóstrofe se plantea cuando el rey de los muertos se dirige hacia Aragon en un tono amenazante, hasta Aragon saca su espada y se enfrenta a él demostrando que es, verdaderamente, el rey de Gondor, heredero de Isildur.

La alusión, también presente en la escena, se presenta en la espada a la cual hace referencia el rey de los muertos y que Aragon manifiesta que volvió a ser forjada para luchar a favor de los hombres y que es el heredero de Isildur quien la debe usar.

Y para acabar con las figuras de pensamiento en esta escena, estudiamos la figura de la idolopeya representada en la toma en que Aragon habla con el rey de los muertos para obtener de ellos una alianza, que les haga ir a la guerra y apoyar a los hombres. Esto no tendría nada de raro si no estuviéramos hablando con un rey que está muerto y que sus palabras las está diciendo un ser que en realidad no existe en carne y hueso.

Siguiendo con nuestro análisis, comenzamos a estudiar los tropos encontrados en esta escena. La metonimia la podemos encontrar en los planos en que Aragon lucha con su espada contra el rey de los muertos. Al recibir éste, una respuesta por parte de la espada de Aragon, entiende que está frente al heredero de Isildur.

El tropo de énfasis se representa al momento en que Aragon comienza a luchar contra el rey de los muertos, y cruza su espada con tal determinación que hace ver a este, que está frente al heredero de Gondor.

4.4.3.7.3 Relación con la creatividad:

En esta escena, Aragon, Legolas y Gilim entra en una cueva donde van a buscar al rey de los muertos para que les ayude a luchar contra las tropas de Sauron. Se encuentran con seres verdosos semitransparentes que pueblan esa zona.

La creatividad de la escena se encuentra en la integración de personajes reales, quienes actúan con personajes imaginarios, que en un primer momento son rodados como personajes de carne y hueso pero que posteriormente en posproducción se les despoja de esta cualidad para volverles seres transparentes.

Es una integración creativa en su elaboración y diseño, que cuenta con la ayuda del etalonaje para recrear un ambiente más olvidado. En el etalonaje se le imprime a la escena y sobre todo a los personajes, una coloración verdosa que les vuelve seres viejos y antiguos que no descansan en paz.

Además hay que sumar la intervención de la animación en 3D que permite que (por ejemplo) una flecha les atravesase – mostrando el efecto- pero que no les ocasione ningún daño por su condición de seres inmortales.

4.4.3.7.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena también va por el mismo camino que la creatividad. Es original la forma como se ha resuelto una demanda del guión para ilustrar a seres inmortales y el entorno en el que se desenvuelven.

Se han utilizado diferentes técnicas mencionadas cuando hablamos de la creatividad de la escena, pero además se ha hecho mucho uso de las transparencias. Los cambios de opacidad han permitido despojar a esos actores –adecuadamente caracterizados- de su forma y estructura humana y hacerles transparentes para que, por ejemplo, una flecha (que lanza Legolas) no les haga daño y sólo les atravesase.

Esa condición de opacidad se revela al momento en que Aragon empuña su espada y detiene la espada de uno de los muertos haciendo la fuerza suficiente como para realizar la acción y recibiendo la compensación por el lado contrario, lo cual hace pensar que en realidad son actores reales quienes manejan las armas debido a la fuerza que imprimen.

A todo esto, una vez más hay que destacar la originalidad del etalonaje que contribuye a crear una atmósfera más adecuada para la escena. Destacan los medios tonos en casi toda la imagen, además de realizar un brillo y un contraste. Se imprime una coloración verde predominante en los personajes, pero que también se prolonga en al mismo escenario creado a través de diversas técnicas de composición.

4.4.3.8 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Asedio de Gondor

4.4.3.8.1 Relación con la narrativa:

Las tropas de Sauron comienzan a atacar a Gondor. Enormes troles empujan una gran masa de fuego en forma de lobo de madera y otros arrojan enormes piedras desde las catapultas. Además miles de soldados de Gondor se encuentran en sus filas listos para ingresar a la fortaleza y acabar con todo su ejército y con todos sus habitantes. Gandalf intenta organizar el ejército de Gondor, pero antes los enemigos logran invadir parte de la fortaleza, mientras que el rey se vuelve loco, porque recibe el cadáver de su último hijo.

Desde la relación de los efectos especiales con los personajes observamos que los propios personajes son efectos especiales virtuales creados por ordenador. Un ejemplo de ello son los troles que empujan la enorme masa de fuego en forma de lobo, los monstruos voladores que llevan a señores de lo oscuro, la misma multiplicación del ejércitos entre otros principalmente.

Con respecto a la acción, los personajes al ser en si mismos efectos especiales se encuentran presentes a lo largo de toda la escena, por tanto forman parte de la acción que se desarrolla. Otro aspecto a destacar es que la aparición del efecto especial provoca la acción. Esto se observa al momento en que los monstruos voladores comienzan a volar sobre la fortaleza cogiendo a soldados de la misma y arrojándolos contra el suelo, provocando la destrucción del entorno.

En relación al espacio, el escenario en que se desarrollan los acontecimientos forma parte del mismo efecto especial. Esta afirmación se debe a que la creación de este espacio se desarrolla teniendo en cuenta una serie de elementos y técnicas de creación de efectos que han sido utilizadas para su elaboración.

El paisaje de la fortaleza de Gondor es el resultado del rodaje sobre una maqueta a la cual, posteriormente, se le han integrado imágenes en 3D como los monstruos voladores, los troles y una multiplicación masiva de elementos a través del programa Massive program. Los cielos y el horizonte son creados a través de técnicas de matte painting.

Asimismo, el etalonaje ha contribuido enormemente a la integración de todo este paisaje porque se han elevado el nivel de altas luces, para dar una mayor sensación de día, y al mismo tiempo se ha desaturado la zona y dado un desenfoque a toda la corrección para hacerla más creíble.

Finalmente, mencionar que en relación al tiempo, los efectos especiales y etalonaje no alteran ni distorsionan el tiempo del relato, simplemente apoyan la narrativa desarrollando las acciones según el tiempo planteado para la obra cinematográfica.

4.4.3.8.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena los recursos retóricos van a ir en función del asedio que las tropas de Saruman hacen contra Gondor. Recordemos que se presentan planos donde se describe que enormes troles empujar una enorme figura de madera cargada de fuego en su interior y que además, los demás miembros del ejército arrojan enormes bolas de fuego al interior de la fortaleza a través de catapultas. Las tropas de Gondor al mando de Gandalf se organizan para la luchar pero en muchos casos se observa que no pueden hacer frente a ellos.

Dentro de las figuras retóricas de dicción, encontramos el recurso de la repetición. Este recurso se plantea al momento en la cantidad de veces que se arrojan enormes piedras desde las catapultas que destruyen parte de la arquitectura de la fortaleza.

Seguidamente vamos a comenzar estudiando la presencia de figuras de pensamiento en esta escena. Para ello, empezamos con el recurso retórico la antítesis ilustrada en la figura del comandante del ejército de Saruman, quien pretende la destrucción de Gondor y Gandalf quien lucha por su victoria de la fortaleza.

En la figura de la prosopopeya vuelven a estar representados los troles, quienes cargan las enormes piedras en las catapultas para que las arrojen. Estas criaturas han sido creados y modeladas íntegramente a través de un programa de animación en 3D. Desde aquí es donde se ha dotado a estos seres de vida que (por otro lado) sería imposible que tuvieran porque en la vida real no existen tales bestias.

La etopeya, también esta presente, demostrando el carácter desmoralizado del rey al ver a sus dos únicos hijos muertos en batalla. Cuando el rey ve entrar al último de sus hijos (que él cree muerto) éste se destruye así mismo e intentan infundir el mismo carácter en su ejército pero Gandalf lo impide.

La topografía, aparece en los planos en los que se describe geográficamente la situación en la cual se encuentra Minas Tirith. Nos muestra la cantidad de soldados enemigos a las afueras de la fortaleza y las consecuencias de las piedras recibidas. Al momento en que las piedras impactan sobre la fortaleza esta comienza a derribarse y a perder parte de su estructura original.

Y para terminar con las figuras de pensamiento en esta escena, estudiamos el recurso retórico de la apóstrofe. Esta se manifiesta cuando el rey de Gondor alerta a sus soldados que dejen de luchar. De pronto recibe un golpe de Gandalf, quien indica la orden contraria.

Seguidamente analizamos los tropos encontrados en esta escena, entre los que destaca el recurso de la ironía al momento en que el propio rey de Gondor, en lugar de luchar para intentar vencer, propone a sus tropas que abandonen si quieren salvar sus vidas.

También la caricatura está presente en el rostro del comandante del ejército de Saruman a quien se le ha exagerado la fealdad del mismo. Se ha utilizado una prótesis que el actor ha utilizado para crear ese rostro deforme que realmente provoca más repugnancia que temor.

Y finalmente, tenemos presente a la figura de la hipérbole representada por los enormes troles que luchan contra las tropas de Gondor dentro de la fortaleza. Se ha exagerado sus dimensiones, una vez más, para crear mayor sensación de peligro entre los soldados que se encuentran en el campo de batalla.

4.4.3.8.3 Relación con la creatividad:

Recordamos que en esta escena las tropas de Saruman invaden la fortaleza de Gondor. Enormes troles intenta mover un gran monstruo de madera cargado de fuego. Finalmente, los soldados de Saruman ingresan al interior de la fortaleza destruyendo todo lo que hay a su paso.

La creatividad en la elaboración de la escena ha utilizado diferentes técnicas de creación de efectos para poder crear una composición, donde elementos generados en fuentes diferentes comparten un mismo escenario. Lo más destacada, además –a nivel de creatividad- es la integración de los personajes rodados sobre pantallas azules, sobre fondos creados a través de programación de generación de animación u objetos en 3D. Estos planos de acción llaman la atención por su limpieza y credibilidad en la elaboración.

Asimismo, el etalonaje contribuye a esa integración imprimiendo un brillo y contraste generalizador y destacando los medios tonos como rango de luz dentro de la escena. De esta manera se despoja a las imágenes virtuales de la limpieza que les caracteriza.

4.4.3.8.4 Originalidad de la escena:

A nivel de originalidad de la escena esta destaca por el modelado, texturización y estructura de los troles. Estos seres gigantes creados íntegramente por ordenador, y posteriormente integrados en la escena cobran especial importancia en esta escena puesto que son quienes comienzan a atacar y destruir todo lo que encuentran a su paso dentro de la fortaleza.

Dentro del programa de animación Maya, una vez hecho el modelo, hay que crear la estructura ósea que le soporta todas las partes del cuerpo del modelo. Este acto es el que brinda la fuerza en los movimientos del personaje. Cuando el peso se encuentra bien distribuido –de acuerdo a unos parámetros convencionales- el objeto desarrolla un movimiento creíble en escena, en caso contrario se observa su definición, lo cual resulta falso en la puesta en escena.

Una vez otorgados los pesos, lo siguiente es el proceso de animación en sí mismo, que lleva un trabajo adicional por tratar de emular los movimientos que realizan los personajes reales. La ventaja que tiene es que al ser un personaje de esas dimensiones se entiende que sus movimientos deben ser más bruscos y poco finos lo cual viene muy bien al momento de la animación porque no requiere un detalle realista.

4.4.3.9 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La guarida de Ellaraña

4.4.3.9.1 Relación con la narrativa:

Frodo se separa de Sam y sigue a Gollum quien lo guía a una zona donde había una enorme araña que atrapa a sus víctimas con una enorme telaraña para luego ergullírselas. Dentro de la oscuridad Frodo utiliza la lámpara que le dio Galadriel y esta le permite iluminar a la araña quien huye porque no soporta la luz, de esta forma Frodo logra liberarse de la telaraña y va en busca de Gollum quien provocó, que Frodo estuviera en este lugar. Pelean entre ellos pero finalmente Frodo deja libre a Gollum.

En esta escena, los efectos especiales y el etalonaje se relacionan con los personajes en distintos aspectos. Uno de los personajes protagonista –Gollum- es un modelo virtual creado a través de técnicas de animación asociadas a la captura de movimiento del actor real quien le caracterizaba. Esa técnica permitió dar mayor realismo a la escena y hacer que Gollum pareciera un personaje real más de la escena.

Otra característica es el efecto especial que se produce a través de la lámpara que Galadriel le dio a Frodo. Esta lámpara emite una partícula de luz, que ilumina fuertemente el entorno permitiendo a Frodo escapar de la araña, porque ésta no soporta la luz. Esta luz, a su vez, es reforzada con el etalonaje al aumentar las altas luces y provocar mayor brillo en la escena.

Pero realmente lo más sorprendente de esta escena y de todas ellas es que Gollum aparece como personaje es justamente la elaboración de este modelo 3D y los atributos de gestos y movimientos (producidos por un actor real) que le son adjudicados.

De esta forma observamos que otra relación entre los efectos especiales y los personajes es la lucha que hay entre el protagonista de la escena –Frodo- y Gollum, siendo testigos claramente de la magnífica elaboración de ese modelo 3D que al momento de luchar con Frodo da la apariencia de ser un personaje de carne y hueso.

En relación con la acción, el efecto especial, al ser el propio personaje, se encuentra presente a lo largo de toda la escena formando, en consecuencia, parte de la misma en casi todos sus planos.

En relación al espacio, el escenario creado para estos planos es producto de la composición de diferentes elementos provenientes de diferentes fuentes de creación, como cromakey y animación en 3D, que son integrados en una misma escena gracias al empleo de técnicas de composición que han permitido sustraer una imagen y colocarla sobre otra diferente. A todo esto el etalonaje ha facilitado esa integración imprimiendo una coloración azul a lo largo de toda la escena creando una atmósfera mucho más oscura y peligrosa.

Finalmente y para terminar el análisis narrativo, la relación entre los efectos especiales y etalonaje y el tiempo narrativo hace concluir, que éstos no alteran o distorsionan el tiempo fílmico. Se respeta la cronología propia de la narración, siendo los efectos especiales y el etalonaje, meros instrumentos que ayudan a desarrollar los hechos.

4.4.3.9.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que Frodo se separa de Sam y continúa su camino siguiendo a Gollum. Este le lleva por unas escaleras y lo interna en una zona llena de telarañas donde habita una enorme araña. Frodo se ve atrapado por una de esas telarañas y utiliza la lámpara de Galadriel para ahuyentar a la enorme araña que le persigue. Frodo se pelea con Gollum, porque ve que éste le ha engañado y que le ha alejado no sólo de su camino sino también de Sam.

Comenzamos el análisis retórico, estudiando las figuras retóricas de dicción. El primero de los recursos que encontramos es la repetición. Esta se observa en la cantidad de veces que Frodo cae sobre las telarañas que se encuentran en el suelo mientras intenta despistar a la araña que le persigue.

El hipérbaton se presenta mientras Frodo camina por la cueva de la araña, donde, seguidamente, se muestran imágenes de Sam resbalando por las escaleras y encontrando el pan élfico que arrojó Gollum. Por unos instantes se pierde la construcción del discurso, al momento en que se observan las imágenes de Sam, en lugar de continuar con las imágenes de Frodo.

También esta presente el recurso de la elipsis, mientras Frodo camina en la oscuridad y cae desvanecido, aparece con la misma actitud en un lugar lleno de vida y de luz y una mujer élfica le ayuda a levantarse.

Hasta aquí hemos hablado de las figuras retóricas de dicción, ahora es el turno para hablar de las figuras retóricas de pensamiento. La antítesis es de los primeros recursos que se nos presenta en esta escena. Aparece ilustrada en la figura de Frodo, quien quiere destruir el anillo y la figura de Gollum, que quiere apoderarse de él.

La prosopopeya, también es un recurso que se plantea en la escena representado a través del personaje de Gollum, al ser un elemento creado a través de medios virtuales. Este objeto ha sido modelado y diseñado en un programa de ordenador y se ha tomado como referencia los movimientos de un actor, a quien se le ha colocado una serie de electrodos que han capturado su movimiento y luego han sido integrados en el modelo.

La etopeya, en esta escena, describe el carácter embustero de Gollum que hace que Frodo confíe en él para luego traicionarle. Recordemos que Frodo abandona a Sam porque cree que Gollum dice la verdad, pero en realidad es Gollum quien miente y persuade a Frodo de entrar en la cueva de la araña porque sabe que esta podrá devorarlo.

La topografía se representa en esta escena mientras Frodo recorre la cueva de la araña al hacernos observar cómo está llena de telarañas, que al caminar atrapan a Frodo o se pegan a su piel.

La apóstrofe también está presente en la escena al momento en que Frodo cae al suelo e ilumina con una lámpara todo su entorno y se percata que no está solo que tiene una enorme araña persiguiéndole. Una vez que Frodo ve a la araña su discurso normal cambia prestando más atención a ese nuevo elemento.

Y para finalizar hablaremos de los tropos encontrados en esta escena, que fundamentalmente se encuentran representados en las dimensiones de la araña que ataca a Frodo. El tamaño de esta araña ha sido exagerado en su construcción con la intención de crear un elemento que realmente dé mayor sensación de peligro e inseguridad.

4.4.3.9.3 Relación con la creatividad:

En esta escena Frodo abandona a Sam y sigue a Gollum quien lo guía dentro de la guarida de una araña gigante. Frodo se encuentra con este animal gigante y lucha contra él para liberarse. Finalmente consigue hacerlo y comienza a luchar contra Gollum, a quien termina dejando suelto.

La creatividad de la escena se observa en el empleo de Animatronic para la creación del personaje de la araña que ataca a Frodo. Esta técnica es destacable por la forma creativa en que ha sido concebida y la minuciosa elaboración que lleva la creación de un modelo de esas dimensiones.

No debemos olvidar que los animatronics son creaciones a escala real y que aunque son modelos mecánicos manipulados mediante elementos eléctricos, destacan por su realismo al momento de moverse dentro de la escena. Es por eso, que su creación consiste en un trabajo creativo que destaca el realismo de la piel de la araña y los pasos que ésta puede dar.

Asimismo, no hay que olvidar el papel que desempeña el etalonaje en este contexto, que dota a la escena de una coloración azul oscura, resaltando aún más los negros y creando una sensación de mayor nocturnidad y peligrosidad.

4.4.3.9.4 Originalidad de la escena:

La originalidad en esta escena (como en muchas otras donde aparece) se observa en la figura de Gollum. Este personaje es una creación realizada a través de las más avanzadas técnicas de animación.

Su modelado dentro de un programa de animación, supone el primero de los esfuerzos realizados para la puesta en escena de este personaje. Después de creada su estructura, lo más destacable de la creación del personaje es la forma cómo se le ha otorgado a este modelo los gestos y reacciones de una persona real, haciendo de este personaje un fenómeno que revolucionó la industria al momento en que fue conocida por todos.

La originalidad en la creación del personaje se encuentra en el uso de las más avanzadas técnicas de motion capture (performance capture) que permitió dotar al personaje de gestos y arrugas propias del actor protagonista a quien representaba su papel.

Para estas escenas, el actor se vistió de diferentes colores –de acuerdo a los colores de la escena (para facilitar su integración)- y se le colocaron numerosos sensores que muestreaban cada uno de sus gestos y acciones, imprimiendo (posteriormente) estos datos sobre los muchos puntos de animación creados dentro del modelado.

4.4.3.10 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Cae la puerta de Gondor.

4.4.3.10.1 Relación con la narrativa:

El ejército de Sauron hace chocar contra la muralla de Gondor una enorme figura incandescente hasta que logra romper la puerta de entrada. Una vez rota la puerta a Gondor comienza a entrar enormes troles a atacar al ejército de Gondor organizado por Gandalf.

Los efectos especiales y el etalonaje se presentan en esta escena relacionados con los personajes en diferentes momentos y con distintas características. Encontramos que algunos de los personajes son creados a través de técnicas de elaboración de efectos especiales, concretamente hablamos a cerca de los enormes troles que entran a Gondor una vez rota la puerta de entrada.

Por otro lado, el efecto especial sirve a los personajes como medio para realizar la acción. Esto lo podemos observar con mayor precisión en la enorme figura de madera en forma de lobo que contiene fuego incandescente en su interior y provoca que la puerta de Gondor se destruya.

Otra característica en relación a los personajes es que son los propios personajes reales quienes luchan contra los personajes creados a través de efectos especiales. En este caso es el ejército de Gondor el que lucha contra los enormes troles.

En conclusión, en esta escena se cuenta con la participación de personajes reales y otros personajes virtuales que son creados con el uso de un programa de animación como Maya, donde no sólo se modela al personaje, sino que además se le da la textura, peso y animación necesaria para que puedan realizar los desplazamientos, que hacen a lo largo de la película.

En relación a la acción —y una vez más en esta película— los personajes al ser creaciones virtuales forman parte de la acción de la película durante casi toda la escena. Su presencia esta latente dependiendo del tipo de plano que en esos momentos se esta viendo, pero su personaje casi siempre se encuentra en escena.

Otra característica en relación a la acción es que el efecto especial aparece como consecuencia de la acción. Esto lo podemos observar al momento en que esa forma de lobo incandescente logra derribar la puerta de entrada a Gondor y de esta manera, permite la entrada de los troles a la ciudadela. Además, el efecto especial también provoca la acción, cuando son los mismos troles quienes empujan esa enorme figura de madera en forma de lobo hasta romper la puerta.

En relación al espacio observamos que éste es una construcción virtual que integra diferentes elementos en una misma escena. Si bien es cierto que la escena está rodada sobre un escenario rodeados de pantallas azules, posteriormente serán reemplazadas por construcciones virtuales hechas con Maya, que permitirán recrear el interior de la ciudadela de Gondor. Asimismo, se le integra a este plano los modelos y animaciones de los enormes troles también creados a través de un programa de animación.

A todo esto, el etalonaje crea un ambiente propicio en la escena para poder integrar mejor a todos y cada uno de los elementos procedentes de distintas fuentes. Se oscurecen las zonas más oscuras de la imagen y se procede a tinter de azul toda la escena, añadiendo naranjas en determinados puntos para emular zonas incandescente producto de los bombardeos recibidos por la fortaleza.

Finalmente y para terminar el análisis narrativo, los efectos especiales y el etalonaje no alteran ni distorsionan el tiempo del relato; sólo contribuyen a enriquecer las escenas dándoles las características complejas que en una situación real son difíciles de crear.

4.4.3.10.2 Relación con los recursos retóricos:

Para comenzar el análisis retórico de esta escena es conveniente recordar los acontecimientos sucedidos a lo largo de la misma. Aquí las tropas de Saruman hacen chocar contra la puerta de Gondor una enorme bola incandescente en forma de lobo. Esta provoca la ruptura de la puerta y posibilita la entrada de las tropas de Saruman, que comienzan a luchar cuerpo a cuerpo contra el ejército de Gondor. Estos al mando de Gandalf comienzan a luchar contra los enormes troles y las bolas de fuego que les llegan del exterior.

Dentro de las figuras retóricas de dicción encontramos la anáfora en las veces (a intervalos) que utilizan la madera incandescente en forma de lobo para derribar la puerta de Gondor. Esta figura incandescente es empujada por los troles en sucesivas ocasiones al inicio de la escena logrando hacer posible el derribo de la puerta de entrada a la fortaleza de Gondor.

La enumeración está presente de igual manera, en el incremento progresivo de las tropas de Sauron entrando a la ciudadela de Gondor y atacando a su ejército. Penetrando masivamente dentro del recinto.

Asimismo observamos la figura de la repetición en la cantidad de troles que ingresan por la puerta para luchar contra los soldados de Gondor. Una vez que la puerta de la fortaleza es derribada, muchos troles (repetidos) entran a la fortaleza para luchar cuerpo a cuerpo contra los soldados de Gondor que defienden la ciudadela.

A continuación vamos a comenzar a analizar las figuras de pensamiento encontradas en esta escena. Para lo cual empezaremos con el recurso retórico de la antítesis cuando hablamos de los soldados de Gondor defendiendo la fortaleza mientras que las tropas de Saruman la destruyen.

De esta manera está clara la postura de cada uno de los bandos y las tropas a quienes representan. Como hemos dicho anteriormente, por un lado el ejército de Gondor lucha hasta la muerte por defender la ciudad de Gondor, mientras que el bando contrario (el ejército de Saruman) bombardea y hace chocar una enorme figura en forma de lobo, llena de fuego en su interior, contra la puerta principal de Gondor para que sea más fácil entrar y destruir la ciudad.

La prosopopeya es un recurso presente en los troles que entran en la fortaleza una vez que se ha derribado la puerta de entrada. Estos elementos son figuras creadas íntegramente a través de técnicas virtuales de creación de efectos. Son objetos que por si mismos son inertes pero gracias a las técnicas de efectos especiales tienen vida y por ende, movimiento.

También la etopeya esta presente en la escena, de la mano de Gandalf quien pide a sus tropas que resistan el asedio y defiendan la fortaleza. En este caso se observa la fuerza y decisión de combate que tiene Gandalf, exaltando su coraje frente a las situaciones adversas, provocadas por la invasión de los troles y el ejército de Saruman.

Siguiendo con el análisis vamos a acabar de estudiar las figuras retóricas analizando los tropos encontrados en esta escena. El énfasis es de los primeros tropos que aparece justamente al momento en que Gandalf insta a sus tropas a seguir en primera línea de batalla, defendiendo la fortaleza.

Otra forma de énfasis se encuentra en la fuerza que imprimen los troles al luchar contra el ejército de los hombres, que hace que estos sean fácilmente destruidos después de recibir sus golpes.

Finalmente, tenemos el recurso de la hipérbole, reflejado en la enorme cabeza de animal de madera que logra romper la puerta de Gondor y en el tamaño y fuerza de los troles que atacan al ejército de Gondor dentro de la ciudadela.

4.4.3.10.3 Relación con la creatividad:

En esta escena recordemos que el ejército de Saruman logra chocar una enorme figura de madera incandescente y de esa forma destruir la puerta de entrada a Gondor. Los troles entran a la fortaleza y comienzan a destruir todo lo que encuentran a su paso.

La creatividad que observamos en esta escena radica en la forma en que se ha elaborado el efecto especial. Esto significa que lo creativo se encuentra en la manera cómo se ha realizado la composición del plano que ha permitido que elementos de diferentes fuentes –como los troles que vienen de la animación en 3D y los personajes que vienen rodados sobre pantallas azules- se integren de tal forma que no parezcan provenir de distintas formas de aplicar la elaboración de efectos especiales.

Asimismo el etalonaje destaca por dar esa coloración al plano que le da mayor dramatismo, coloreando las zonas más oscuras de la imagen, de un azul intenso que hace más cerrada la noche para destacar la coloración naranja que se encuentra en las bolas incandescente que se lanzan al interior de la fortaleza. Esta coloración naranja que se imprime a los objetos incandescentes sólo es posible gracias a una selección precisa de color que aísla (de la totalidad de la imagen) los colores naranjas de la misma.

4.4.3.10.4 Originalidad de la escena:

Por otro lado, la originalidad de la escena la encontramos en la creación y animación de los troles que invaden la fortaleza al momento en que se rompe la puerta de entrada a la misma. Los troles son modelos en 3D que han sido diseñados y esculpidos en un programa de animación de 3D, como Maya. Seguidamente se les ha impreso una textura determinada e inmediatamente se les ha otorgado un peso determinado a los huesos que forman parte de su esqueleto.

Esta acción (colocar peso a los huesos del esqueleto) es muy importante para lograr que el modelo pueda realizar los diferentes movimientos que realiza. Cuando los troles cogen sus armas y las tiran contra el suelo con el fin de matar algún soldado, ese esfuerzo está impreso con una determinada fuerza que va determinada por la cantidad de peso que tenga el elemento.

Se trata de medir cuidadosamente los movimientos y acciones de los troles, y además controlar las consecuencias que producen estos mismos golpes y movimientos, de tal manera (que en la escena) todo se perciba lo más real posible.

4.4.3.11 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Las decisiones de Maese Samsagaz

4.4.3.11.1 Relación con la narrativa:

Frodo sigue caminando dentro del habitáculo de la araña, sin percatarse que ésta se encuentra detrás de él. Finalmente, la araña le clava su aguijón a Frodo y lo envuelve en su telaraña. Entretanto, antes que la araña se coma a Frodo aparece Sam, quien persuade a la araña y

comienza a luchar con ella hasta que le clava la espada, la ilumina con la luz de la lámpara de Frodo y hace que retroceda y se esconda.

Los personajes en esta escena se relacionan con los efectos especiales y etalonaje siendo uno de ellos, un personaje principal. Esta afirmación se observa en el personaje de la araña. La araña es un animatronic creado a través de técnicas mecánicas de creación de efectos y animada a través de controles electrónicos que permiten que se mueva con la soltura que lo hace. Su textura y estructura son de acero y prótesis perfectamente diseñadas y texturizadas con materiales que equivalen a la verdadera textura de una araña.

Otro elemento que hay que tener en cuenta es que los personajes sufren consecuencias físicas producto de la intervención del efecto especial. Frodo se queda paralizado porque la araña (animatronic) le clava su aguijón. Además en este plano, el etalonaje selecciona el rostro de Frodo para intensificar sus altas luces y darle un valor más pálido.

En consecuencia, al ser el personaje un efecto especial, se produce una lucha entre los personajes reales –Frodo y Sam- contra la araña, que está creada a través de técnicas manuales de elaboración de efectos.

En relación a la acción, simplemente señalar (una vez más) que la araña, al ser un personaje y a la vez efecto especial, aparece a lo largo de toda la escena formando parte de la acción que se desarrolla. Si que es cierto que se ha introducido otro elemento especial –la luz de la lámpara que cargaba Frodo- que cada vez que Sam la dirigía hacia la araña, provocaba una acción en este personaje que era dirigido a huir de esa iluminación.

En relación al espacio, el escenario en que se realizan la acción forma parte del efecto especial, puesto que está creado a través de la composición de diferentes elementos procedentes de distintas fuentes. Fundamentalmente lo que se ha integrado es el cielo que no pertenece al espacio real y las lejanías de los paisajes que se observan. El resto es el escenario montado en plató.

En este sentido el etalonaje interviene creando una atmósfera especial que hace que la oscuridad se acentúe más oscureciendo las zonas menos iluminadas y coloreando a toda la escena de un tinte azul que le imprime mayor peligrosidad. También se tiene en cuenta la luz emitida por la lámpara que lo que hace es iluminar la parte a la cual Sam la va dirigiendo en todo momento.

Y para finalizar, hablamos del tiempo y su relación con los efectos especiales y el etalonaje. En esta escena el tiempo del relato fílmico se desarrolla de forma cronológica, es decir, los hechos

se van desarrollando según la presencia de las acciones y como consecuencia de ellas, sin que la presencia de los efectos especiales y etalonaje altere o distorsione su evolución.

4.4.3.11.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que Frodo continúa su camino dentro de la guarida de la araña y finalmente es atrapado por ella, pero en el momento en que ésta se iba a llevar a Frodo para devorarlo, aparece Sam quien comienza a luchar contra la araña. Sam entabla una lucha constante y ardua contra la araña a quien finalmente logra vencer, dándole una estocada que la deja herida. Además utiliza la luz de la lámpara de Frodo para terminar de ahuyentarla y que se esconda. Es así como Sam vence a la araña, pero cuando va en busca de Frodo piensa que esta muerto. Mientras tanto unos orcos bajan y ven a Frodo envuelto y se lo llevan diciendo que el chico no está muerto y que despertará en un par de horas.

Dentro de las figuras de dicción que se observan en esta escena vemos la presencia de la repetición en los planos en que Sam comienza a darle golpes a la araña con la espada que posee. Estos actos son repetitivos con la esperanza de clavarle la espada a la araña (cosa que finalmente logra) y herirla o matarla.

Otro recurso presente en la escena es el hipérbaton porque se abandona el orden lógico de los acontecimientos al momento en que Frodo esta siendo envuelto por la araña, puesto que lo siguiente es que ésta se lo lleve y se lo coma, pero eso no sucede porque de pronto aparece Sam y lucha contra la araña hasta vencerla.

Seguidamente vamos a analizar las figuras de pensamiento que encontramos en esta escena. De los primeros recursos retóricos de pensamiento encontramos la antítesis en la figura de Sam como la salvación de Frodo y la figura de la araña que significa la muerte para Frodo. De la lucha de ambos y de quién salga venciendo depende la vida de nuestro protagonista.

La prosopopeya se encuentra representada en la figura de la araña, que es un animal creado a través de efectos especiales mecánicos, desde donde se le ha dado la vida que tiene y los movimientos que logra realizar, porque de otro modo sería un objeto inerte que no podría desempeñar el papel que tiene en la escena.

La etopeya, también es un recurso presente en esta escena y nos indica el carácter valiente de Sam, al enfrentarse sólo ante un animal como la araña que tiene las dimensiones que posee y la agilidad que le permite clavar su agujón con facilidad.

Justamente cuando la araña se disponía a llevarse a Frodo para devorarlo, aparece Sam y comienza a luchar con ella hasta que la vence. Esta interrupción hace presente a la figura

retórica del apóstrofe por el cual se rompe el hilo del discurso prestando (en este caso a Sam) la atención a un elemento distinto con el que se trabajaba. (Frodo)

La asociación también aparece en escena cuando Sam comienza a enseñarle la luz de la lámpara y la araña comienza a retroceder. Sam entiende que eso le hace daño a este animal y por eso lo vuelve a usar en otras ocasiones por asociación a la primera reacción.

Para terminar estudiamos los tropos que podemos encontrar en estos planos, de los cuales el primero es la metonimia que se encuentra en el momento en que la araña clava el agujón a Frodo produciendo que éste se desvanezca y pierda el sentido, mientras que la araña le envuelve con su telaraña.

El énfasis se expresa en la fuerza que imprime Sam al luchar contra la araña haciendo que finalmente ésta salga herida y se retire de la zona donde se encuentra Frodo. Y finalmente, mencionar la presencia de la figura de la hipérbole.

La hipérbole está presente en la forma exagerada que con la que se ha creado las dimensiones físicas de la araña. Se ha exagerado enormemente el tamaño de la misma para darle mayor sensación de peligro a este ser.

4.4.3.11.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena Frodo es capturado por la araña quien le envuelve en un manto, pero antes de devorárselo, Sam aparece luchando contra la araña y haciendo que ésta se aleje de Frodo. Finalmente, Sam da por muerto a Frodo y no evita que unos orcos se lo lleven.

La parte creativa de la escena es la fabricación de la araña. Esta es un animatronic, diseñado y elaborado minuciosamente para que tenga la apariencia de ser un animal real. Se toma como base un esqueleto al que se colocan cables que posteriormente van a ser controlados a distancia.

Una vez terminada esta primera parte se comienza a dar la textura necesaria a todo el animal, haciendo que éste cobre una apariencia real y que no se note su elaboración. Una vez terminado el proceso se realizan los ensayos necesarios para construir las imágenes de acción que suelen ser las más conflictivas debido a la cantidad de movimientos que se realizan. En este caso, la mayor parte de las acciones rápidas las realiza Sam como personaje protagonista.

Asimismo, el etalonaje realza el carácter de peligrosidad que tiene la escena coloreando a la misma de un azul intenso que genera mayor sensación de inseguridad en el entorno.

4.4.3.11.4 Originalidad de la escena:

Siguiendo con el análisis, encontramos la originalidad de la escena en la forma como se ha resuelto una demanda de guión. Se necesita que Frodo sea hallado por los orcos y llevado dentro de la fortaleza y que además se le de por muerto.

Esto se ha llevado a cabo gracias a la creación del animatronic (la araña) quien una vez que ha clavado su aguijón en Frodo, lo envuelve cuidadosamente antes de comérselo. Lo que sucede es que en ese instante aparece Sam y comienza a luchar contra la araña. De esta lucha Sam logra defenderse lo suficientemente bien como para salir ileso y clavarle a la araña la espada.

Un elemento que hay que tomar en cuenta y que le sirve al etalonaje para mostrar su originalidad en la escena, es precisamente la lámpara que llevaba Frodo y que le fue dada por Galadriel. Esta lámpara genera una luz blanca intensa, que ha sido reforzada en el etalonaje, aislando (de forma selectiva) la zona en cuestión y subiendo el brillo en las altas luces. Este efecto de luz potente es el que permite que la araña se aleje y se retire definitivamente de Frodo y de Sam.

4.4.3.12 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La carga de los Rohirrim.

4.4.3.12.1 Relación con la narrativa:

Gondor se encuentra asediado por el ejército de Saruman, quienes le bombardean y han logrado entrar a su interior destruyendo todo lo que encuentran a su paso. Entretanto aparece el ejército aliado de Gondor quienes comienzan a atacar al enemigo y así ayuda a que la fortaleza no sea completamente destruida.

En relación a los personajes, los efectos especiales y el etalonaje de esta escena influyen físicamente a los personajes que se encuentran en escena, ya que son éstos quienes reciben los golpes y fuego que envían los enemigos a través de las catapultas o los troles. Por otro lado, sigue habiendo la presencia de personajes creados a través de técnicas de efectos especiales, en este caso están encarnados en la figura de los troles.

Otro elemento importante dentro de la relación entre los personajes y el efecto especial, es que este último sirve como medio a los personajes para poder realizar la acción. Un ejemplo de ello son los planos en que Gandalf debe cabalgar cerca de los troles. Para este plano se rodó a Gandalf sobre una máquina que emulaba el movimiento del caballo, así se pudo obtener el movimiento del animal sin necesidad de que haya uno en la escena y luego se procedió a su incrustación.

Asimismo, encontramos otro factor en la propia lucha entre el ejército de Saruman y el ejército de Gondor. Se produce la lucha entre personajes pero que en ambos bandos han sido tocados por los efectos especiales. Se produce un efecto de multiplicación de ejércitos que sirve para recrear perfectamente la escena de batalla sin necesidad de desplegar una gran cantidad de extras que puedan llenar toda esa área geográfica.

En consecuencia, los personajes son los que luchan contra los mismos efectos especiales puesto que su creación en escena está hecha a través del uso de técnicas de multiplicación a través del programa de efectos virtuales "Massive program"

En relación a la acción, los efectos especiales forman parte de la misma acción ya que están representados a través de personajes, como los troles que actúan a lo largo de toda la escena. Además, una vez más, la presencia de los efectos especiales provoca la acción al momento en que las enormes bolas de fuego caen sobre la fortaleza y dispersan a los soldados del ejército de Gondor.

Por otro lado, observamos que los efectos especiales se producen como consecuencia de la acción cuando los ejércitos aliados de Gondor comienzan avanzar para luchar contra el ejército de Saruman, se comienzan a observar planos en los que aparece la inclusión del programa Massive program que ayuda a multiplicar personajes sin tener que recurrir a extras.

A todo esto hay que sumar el trabajo del etalonaje que en los momentos de acción describe esta situación tintado a la imagen de un azul oscuro que en sus zonas menos iluminadas se oscurece casi hacia el negro. De esta forma al momento en que se lanzan las bolas de fuego, el color naranja que llevan, destaca frente al resto de la escena.

Con respecto al espacio, todo el escenario que observamos en los grandes planos generales es una creación virtual producto de la composición de diferentes elementos en una sola capa. Entonces, el espacio forma parte del mismo efecto especial puesto que es una creación imaginaria fuera de lo real. También, en este caso, el etalonaje ayuda a la integración de los elementos en composición, haciendo que esos planos formen parte de la escena.

Para finalizar analizamos el tiempo narrativo. En esta escena el tiempo del relato se conserva, quiere decir que no aparece ninguna distorsión de tiempo, ni flashback ni flashforward producto de la presencia de los efectos especiales o el etalonaje en la escena.

4.4.3.12.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, recordemos que el ejército de Gondor se ve asediado por el ejército de Saruman. Entre tanto aparece el ejército aliado de Gondor, que comienza a luchar en contra de las tropas de Saruman y de esta manera ayudan al ejército de Gondor. Recordemos además

que el efecto especial más importante dentro de esta escena es el uso de la multiplicación de ejército que hace posible que teniendo, sólo de base a unos cuantos hombres luchando, esta representación se extienda a lo largo de toda la explanada donde se realiza la batalla. Es ese el efecto especial que nos servirá de base para realizar el análisis de las figuras retóricas.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, comenzamos nuestro análisis retórico estudiando las figuras de dicción, entre las que podemos mencionar la anáfora y la epifora cuyos parámetros se muestran en la reiterada lucha que establecen los hombres contra las tropas de Saruman. Se repiten en intervalos al inicio y al final de la escena –de allí la presencia de ambas figuras: anáfora y epifora- golpes con espadas y machetes entre ambos bandos.

También esta presente el recurso de enumeración en la masiva entrada de las tropas que van a apoyar a los hombres en su lucha contra las tropas de Sauron. La acumulación se percibe en la panorámica que poco a poco muestra la magnitud de ese ejército.

Por otro lado, la repetición se ve en la continua y repetitiva caída de bolas de fuego desde el exterior de la fortaleza hasta su interior. Esta incesante caída de bolas de fuego hace aún más peligrosa la lucha entre el ejército de Saruman y el ejército de los hombres.

El hipérbaton se encuentra en los planos en los que el ejército de Saruman continua luchando contra el ejército de Gondor y de pronto observa cómo a lo lejos aparecen refuerzos de las tropas de los hombres. Los aliados de éstos hacen su entrada en la escena y comienzan a luchar contra las tropas de Saruman para apoyar al ejército de Gondor.

Hasta aquí hemos visto las figuras de dicción que podemos encontrar en esta escena, a continuación vamos a estudiar las figuras retóricas de pensamiento que intervienen dentro de esta puesta en escena.

La antítesis se observa en el ejército aliado, quien representa la salvación de la Tierra Media, mientras las tropas de Saruman representan su destrucción. Estos dos bandos van a ser los que durante toda la escena se enfrenten y se peleen por su supremacía.

También la prosopopeya se encuentra presente en la escena en la figura de los enormes troles que luchan contra el ejército de Gondor. Estos elementos son íntegramente creados por ordenador, donde (gracias a los efectos especiales) cobran vida y poseen el movimiento que necesitan para luchar contra los hombres.

También observamos la presencia del recurso del apóstrofe. Cuando las tropas de Saruman están concentradas en la lucha contra el ejército de los hombres, llegan los refuerzos para el

bando de los hombres de la mano de sus aliados, quienes comienzan a luchar en contra de las tropas de Saruman.

Asimismo, nos toca analizar los tropos encontrados en esta escena, entre los cuales, la metonimia aparece justamente en los planos en los que el ejército de los hombres, comandado por Gandalf, decide subir al segundo nivel de la fortaleza como consecuencia de las bolas de fuego que llegan a la misma y a la presencia de los troles.

Por último, no podemos dejar de mencionar la figura retórica de la hipérbole representada en los enormes troles que hacen su aparición en la escena. Estos elementos íntegramente creados por ordenador, han sido diseñados con unas dimensiones exageradas para inspirar mayor peligro.

4.4.3.12.3 Relación con la creatividad:

En esta escena, el ejército de Gondor recibe la ayuda de sus aliados, quienes forman un gran ejército que les permite hacer frente al enemigo. Entre tanto, la fortaleza sigue recibiendo bolas de fuego procedentes de las catapultas y los troles continúan matando soldados.

La creatividad de esta escena, la podemos observar en la forma cómo se ha conseguido que unos pocos soldados se multipliquen en la cantidad de soldados que vemos en la película. Este trabajo (aunque ayudado por un software especializado) constituye una parte creativa a destacar en esta escena.

Teniendo en cuenta el rodaje de unos cuantos actores y la suma de algunos extras, se trasladó toda esta información al programa “Massive Program” donde se realizaron los cálculos pertinentes para crear un ejército con las dimensiones que tendría el ejército aliado de Gondor. Se multiplicaron los personajes pero de igual modo se multiplicó las acciones que cada uno de ellos realizaba, de tal manera que –en una reproducción aleatoria- se observaran diferentes acciones con los mismos elementos.

También el etalonaje ayudó a la integración de esta escena creando un cielo más oscuro, y destacando el contraste en la escena. De forma tal que los personajes principales sobresalieran en relacionan al resto de participantes.

4.4.3.12.4 Originalidad de la escena:

Mientras que se ha destacado la presencia del programa “Massive Program” como un elemento de apoyo a la creatividad de la escena. La originalidad de esta escena se caracteriza por el modelado, texturización, iluminación y animación de elementos virtuales como los troles.

La labor realizada en la creación y animación de los troles es muy importante y original en esta escena, puesto que no sólo son creaciones hechas a través de un programa de animación en 3D, sino que además juegan un papel destacable en la escena puesto que son personajes con quienes interactúan nuestros protagonistas.

El trabajo realizado por los animadores, en este caso, es original desde el modelado de la criatura, la realización de su estructura y lo más destacable es la asignación del peso y fuerza que tienen cada una de las partes que componen este objeto. El peso que ha sido asignado es el responsable de los movimientos más o menos torpes. Debido a la gran masa muscular con que se ha diseñado a este elemento, los movimientos creados para esta criatura resultan más duros y lentos que para otros elementos.

A todo esto se suma el trabajo original del etalonaje que imprime un contraste a toda la imagen, haciéndola más oscura y además tintándola de azul para recrear una noche más cerrada. Ayudando, de esa forma, a una mejor integración del personaje virtual dentro del escenario donde se desarrollan los acontecimientos.

4.4.3.13 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La batalla en los campos del Pelennor.

4.4.3.13.1 Relación con la narrativa:

Mientras que el ejército aliado de Gondor lucha contra el ejército de Saruman aparecen en escena refuerzos del ejército de Saruman, que cuenta con enormes elefantes gigantes sobre los cuales van montados soldados. Estos enormes elefantes comienzan a avanzar rápidamente hacia el ejército aliado y comienza su lucha frente a frente. Los aliados intentan y logran derribar a algunos de estos elefantes y a los soldados que ocupan su interior.

En esta escena la relación entre los personajes y los efectos especiales se observa en diferentes momentos. Los personajes son afectados físicamente como consecuencia de la presencia del efecto especial en el plano. Un ejemplo de ello lo podemos encontrar en los planos en que los elefantes comienzan a mover sus enormes colmillos y a lanzar a soldados aliados por los aires.

Otra característica importante a mencionar es que los efectos especiales planteados en la escena sirven como medio a los personajes para realizar la acción. Los soldados de Saruman se sirven de los enormes elefantes para poder moverse y luchar en contra de los aliados de Gondor, si no fuera así no tendrían el poder destructivo, que estar encima de los elefantes, le concede.

En consecuencia podemos afirmar que los soldados aliados luchan cara a cara con los efectos especiales durante casi toda la escena, porque son ellos quienes comienzan a lanzar flechas e intentan derribar a los elefantes para poder acabar con ellos sin que lleguen a la fortaleza.

Por ende, en relación a la acción, el efecto especial forma parte de ella puesto que la presencia de los elefantes se observa a lo largo de toda la escena. Es más, el efecto especial, también provoca la acción porque al lanzar a los soldados aliados por los aires, los demás soldados reaccionan y comienzan a luchar e intentar derrumbarlos con sus flecha, pero lo que no se da es que el efecto especial aparezca como consecuencia de la acción porque su presencia está casi desde inicio de la escena y aparecen simplemente porque son elementos de escena requeridos por el guión en ese determinado momento.

En relación al espacio crea un plano que forma parte del efecto especial puesto que esta producido gracias a la composición de diferentes elementos procedentes de fuentes dispersas que mezcladas crean –como consecuencia- los planos generales y cortos que vemos en esta escena. Se integran los personajes protagonistas por un lado, los elefantes (procedentes de fuentes 3D) por otro, el matte painting junto con el paisaje rodado en realidad en tierras de Nueva Zelanda.

En relación al tiempo, los efectos especiales y el etalonaje continúan con el tiempo del relato sin provocar ninguna alteración en su duración ni regreso al pasado o al futuro. Por tanto estamos frente a elementos cuya labor es contribuir y enriquecer los planos continuando con el tiempo estipulado para la obra cinematográfica.

4.4.3.13.2 Relación con los recursos retóricos:

Para el análisis retórico de esta escena es conveniente que revisemos los principales acontecimientos que se han dado lugar. Recordemos que mientras el ejército aliado de Gondor lucha contra las tropas de Saruman para liberar la fortaleza, comienzan aparecer a lo lejos, enorme elefantes gigantes con soldados de Saruman montados encima. Estos enormes elefantes, llamados Olifantes comienzan a estar cada vez más cerca. EL ejército aliado de Gondor se vuelve alinear y al estar cerca de ellos comienza la lucha cuerpo a cuerpo, teniendo en cuenta que por cada barrido que los Olifantes hacían, salían volando dos o tres miembros del ejército aliado.

Con estos antecedentes comenzamos el análisis de las figuras retóricas de dicción que encontramos en esta escena. De los primeros recursos vemos a la anáfora, representada en los planos en los que los soldados comienzan a dar estocadas con sus espadas al enemigo. Este hecho se repite en intervalos al comienzo de la escena.

Otro recurso retórico es la enumeración al momento en que comienza a verse a lo lejos unos cuantos animales gigantes y conforme éstos se van acercando comienzan a ser más y cada vez más.

La presencia repetida de cada uno de los Olifantes que aparecen en escena dan por introducida el recurso de la repetición en la cantidad y similitudes que tienen estos elementos creados íntegramente en un programa de animación virtual.

Cuando el ejército aliado se dispone a enviar a las tropas de Saruman al río, porque comienzan a ganar la batalla, aparecen estos enormes elefantes (Olifantes), quienes comienzan a luchar en contra del ejército de Gondor. Es así como se ilustra la figura del hipérbaton.

De las figuras de pensamiento encontradas en esta escena vamos a comenzar a mencionar la antítesis en representada en el ejército aliado, como elemento de salvación para la Tierra Media, mientras las tropas de Saruman representan su destrucción.

También la paradoja está presente en el momento en que la luchadora del ejército aliado coge dos espadas y comienza a cabalgar debajo del Olifante y le hiere sus patas haciendo que este caiga. La paradoja es que este personaje es mucho más pequeño y débil que los enormes Olifantes.

Los propios Olifantes son los que hacen referencia al recurso de la prosopopeya. Estos Olifantes no son verdaderos animales, han sido íntegramente creados por ordenador y desde este punto se les ha adjudicado una serie de características que les permiten moverse como lo hacen, (teniendo características de movilidad como un elefante real)

El apóstrofe aparece en el momento en que las tropas aliadas están concentradas en vencer a las tropas de Saruman e inclusive plantean enviarlas al río, cuando de pronto observan a lo lejos la llegada de los Olifantes, como refuerzos de las tropas de Saruman.

Y finalmente, el recurso de asociación se encuentra en los planos en que un Olifante es vencido y cae al suelo justamente cuando está en movimiento, provocando la caída asociada de otros dos Olifantes más.

Pasamos a describir los tropos encontrados en la escena y para ello nos centramos en la figura del énfasis. Este se observa en los planos en que la luchadora del ejército aliado comienza a utilizar sus espadas y corta la pierna del Olifante con tal fuerza que hace que este termine por caer al suelo.

Y terminamos el análisis retórico de esta escena con el recurso de la hipérbole representada en la figura de los enormes Olifantes con dos cuernos que comienzan a atacar a las tropas que apoyan a Gondor. Estos animales, al ser creados por ordenados, han tomado dimensiones exageradas para imprimir en ello un peligro mucho más fuerte que si les hubieran conservado el tamaño original de un elefante.

4.4.3.13.3 Relación con la creatividad:

En esta escena, mientras el ejército de Saruman lucha con los soldados aliados de Gondor, aparecen los refuerzos de Saruman trayendo consigo enormes elefantes llamados Olifantes, que llevan en su lomo a soldados provistos de flechas con las que atacar.

La creatividad de esta escena radica en la creación del ejército, que lucha frente a los Olifantes. Al igual que en la escena anterior, hay que destacar el uso de programas como “Massive Program” para conseguir la multiplicación de los soldados que luchan en el campo de batalla. Además, hay que añadir que en esta escena se utilizan elementos virtuales intercalados entre los elementos reales. Los caballos que van a luchar contra los Olifantes se mezclan entre animales reales y animales virtuales creados por ordenador. La creatividad en su realización permite que el espectador no los distinga a simple vista.

Estos animales virtuales se encuentran, casi siempre, rodeados de animales reales y cuando estos últimos desaparecen, los caballos virtuales se quedan solos y son a quien los Olifantes atacan y terminan lanzando a gran distancia. Esta es una manera de distinguirlos.

De igual manera, el etalonaje brinda a esta escena un contraste que oscurece la luz del cielo destacando los elementos que se encuentran luchando en la tierra. En general se utilizan colores oscuros como grises, marrones y naranjas en la escena de forma tal que los elementos se integran mejor.

4.4.3.13.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena se encuentra en la creación de los Olifantes y su integración con el resto de los elementos de la imagen. Estos enormes elefantes han sido modelados previamente teniendo en cuenta sus enormes dimensiones en comparación con los demás elementos de la escena.

Una vez modelados, se ha procedido a adjudicar a cada una de sus partes un peso y fuerza determinada, que hacen posible que los veamos andando y atacando en la escena. Se le ha otorgado mayor peso al cuerpo en si mismo, de allí que los movimientos de estas criaturas sean burdos y muy lentos.

Una vez que se ha terminado de adjudicar estos atributos, se procede a darle al modelo una adecuada textura que haga de él, un elemento creíble en la escena. Es así como se mapea una textura de elementos que se le adjudica a todas sus partes.

Después, viene la parte más compleja e importante de todo el trabajo. Se procede a realizar la animación de todos los movimientos del Olifantes. Es decir, no sólo se procede a darle facultades determinadas para andar, sino que también se le adjudica determinados atributos para que pueda atacar a los soldados. Esto es un trabajo original debido al cálculo de las acciones que deben coincidir entre los Olifantes y los soldados que son atacados por estos.

4.4.3.14 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: La grieta del destino

4.4.3.14.1 Relación con la narrativa:

Sam encuentra a Frodo quien se encuentra en lo alto de la grieta del destino para destruir el anillo. Sam le grita a Frodo que destruya el anillo, pero este en lugar de hacerlo se lo queda y se lo pone, desapareciendo de la escena. En eso entra Gollum, que comienza a luchar contra Frodo transparente, hasta que le muerde el dedo en el que lleva el anillo. Frodo reacciona y comienza a luchar contra Gollum hasta que hace que este caiga al abismo junto con el anillo. Finalmente, Frodo logra colgarse de una roca y ponerse a salvo gracias a Sam quien le ayuda.

La relación existente entre los personajes y los efectos especiales y el etalonaje en esta escena es –en primer lugar- provocada por el mismo personaje. Al momento en que Frodo se coloca el anillo (es decir, el efecto especial utiliza un objeto real como el anillo para provocar su presencia) desaparece de escena, hasta que Gollum logra encontrarle y comienza a morderle. Este acto de Gollum provoca como resultado una consecuencia física en el personaje puesto que Frodo termina quedándose sin dedo.

Estas dos características en relación a los personajes se suman a otra cuyo concepto está enfocado a la permanente lucha entre Frodo y Gollum durante casi toda la escena. Esto quiere decir que el efecto especial y el personaje se relacionan, interactuando visiblemente a lo largo de toda la escena, golpeándose o mordiéndose, como es el caso.

Además la presencia del etalonaje caracteriza al personaje con el color de la escena dándole una tonalidad naranja a su rostro producto del reflejo de la coloración del entorno donde se encuentra desarrollando la acción.

Con respecto a la acción, el efecto especial aparece como consecuencia de la acción de Frodo de colocarse el anillo. Frodo al realizar esta acción provoca su desaparición en la escena y que Gollum le siga y le muerda hasta arrebatarle el anillo de poder.

Otra relación que encontramos es justamente el efecto especial como motivador de la acción. Al momento en que Gollum muerde el dedo a Frodo, este aparece en escena y comienza a pelear contra Gollum para hacerse con el anillo.

En relación al espacio encontramos que éste forma parte del efecto especial puesto que se trata de un plano creado gracias a la integración de diferentes elementos procedentes de distintas fuentes, cuya unión produce el resultado que vemos en pantalla.

A lo largo de la escena se utilizan otros espacios para describir las acciones. Estos espacios son la grieta del destino cuyo escenario es el interior de la grieta o cueva y la explanada sobre la cual luchan las tropas de Sauron contra el ejército de los hombres encabezado por Aragon.

Para terminar con el espacio, hay que destacar la presencia del etalonaje que produce una coloración naranja a lo largo de los planos de la grieta imprimiendo esa tonalidad que va acorde con el fuego producido por ese lugar.

Con respecto al tiempo narrativo, tanto los efectos especiales como el etalonaje respetan este tiempo, apoyando a la narración y no acelerando, ni ralentizando, ni yendo al pasado o al futuro, simplemente, realizan su acción siguiendo la cronología de los acontecimientos.

4.4.3.14.2 Relación con los recursos retóricos:

Esta es una de las escenas finales de la película, donde Frodo se encuentra en lo alto de la grieta del destino a punto de destruir el anillo. Sam lo alcanza y ve como Frodo rechaza la intención de destruir el anillo y se queda con él. En ese momento, Gollum golpea a Sam y lo deja inconsciente y va en busca de Frodo (que se encuentra invisible) para arrebatarle el anillo. Se establece una lucha entre Frodo y Gollum hasta que éste le muerde el dedo a Frodo y se queda con el anillo. Frodo vuelve aparecer en escena y persigue a Gollum para arrebatarle el anillo. Finalmente, ambos caen al vacío, pero Frodo se logra salvar mientras Gollum cae al río de lava junto con el anillo.

Comenzamos el análisis retórico de la escena, estudiando las figuras de dicción encontradas en esta puesta en escena. De los primeros recursos retóricos encontrados tenemos a la epífora en los planos en que Frodo se queda colgado en una piedra al borde del abismo. Frodo repite dos veces con un intervalo, la acción de darle la mano a Sam para que éste le saque del abismo y pueda ponerse a salvo en un lugar más seguro.

Pero realmente el recurso retórico más representativo de esta escena es el clímax. Frodo decide colocarse el anillo y hacerse dueño de su poder, pero Gollum continua estando cerca y observa como Frodo se lleva el anillo. Intenta detenerle y para ello se cuelga de él y comienza a morderle el dedo hasta que se lo arranca. Frodo enfadado y herido comienza a pelear contra Gollum hasta que terminan cayendo al abismo, pero mientras Gollum directamente cae sobre la lava ardiendo, Frodo tiene la suerte de quedarse colgado en una de las piedras.

También el recurso de la repetición está presente en las veces que Gollum salta de alegría y exaltación por haber conseguido su tesoro. Al igual que la figura de repetición, el hipérbaton también se encuentra presente en la escena en el momento en que Frodo y Gollum caen al abismo y Sam corre a ver que ha sucedido y encuentra a Frodo colgado de una piedra.

Hasta aquí hemos hablado de las figuras de dicción, lo siguiente es comenzar a estudiar las figuras de pensamiento. La paradoja aparece dentro de las primeras figuras de pensamiento que analizamos. En un principio, Frodo tenía toda la intención de, una vez llegado a la grieta del destino, destruir para siempre el anillo y acabar con él. Lo contradictorio es que una vez que Frodo se encuentra en ese lugar en lugar de arrojar el anillo a la lava ardiendo, lo que hace es apoderarse de él colocándose en el dedo.

Otra figura retórica que está presente en la escena es la prosopopeya representado por el personaje de Gollum. Este personaje protagonista es un elemento íntegramente virtual que gracias a los efectos especiales cobra vida y actúa como si de un ser humano real se tratara.

Asimismo, se observa el recurso de la etopeya que describe el carácter débil de Frodo al momento de destruir el anillo, porque, en un principio iba muy convencido, pero finalmente termina siendo envuelto por el ansia de poder del anillo. Por otro lado también se observa la ambición de Gollum por poseer el anillo que lo lleva a la muerte.

Mientras que la lucha entre Gollum y Frodo acontece, también se observa imágenes en paralelo de la lucha que suceden a lo largo de la Tierra Media, haciendo una pequeña descripción del paisaje desolador en que se encuentra la tierra en esos momentos.

Dentro de los tropos encontrados para esta escena, la metonimia está presente en el momento en que Gollum muerde el dedo a Frodo, puesto que lo que provoca (en consecuencia) es que Frodo deje de ser invisible y aparezca en escena con el dedo ensangrentado.

El recurso de énfasis se encuentra en la fuerza con que Gollum muerde el dedo de Frodo para apoderarse del anillo. Lo hace con tal energía que provoca que el dedo sea arrancado y así Gollum obtiene el anillo de poder.

También es curiosa la figura de la ironía en esta escena porque Gollum cae al abismo de lava ardiendo –donde se destruye el anillo- pero lo hace junto con su más preciado tesoro, que no le da el suficiente poder como para salvarse de una muerte segura.

Y para finalizar hablamos del recurso retórico de la hipérbole, presente en esta escena de la mano de la inmensidad de la cueva donde descansa Sauron. Su entorno y sobre todo ese inmenso abismo que presenta, hacen referencia a una hipérbole en esta escena. También refuerzan la presencia de este argumento retórico los planos de la extensa explanada sobre la cual se realiza una lucha entre el ejército de los hombres y las tropas de Sauron. Los troles son también de una magnitud totalmente fuera de lo normal.

4.4.3.14.3 Relación con la creatividad:

Recordamos que en esta escena Frodo se encuentra en la grieta del destino para destruir el anillo y que en lugar de acabar con él, se lo queda. Acción que observa Gollum, quien comienza a luchar contra Frodo mientras que éste se encuentra invisible. Gollum muerde el dedo de Frodo y hace que este aparezca otra vez en escena. Frodo reacciona e intenta quitarle el anillo a Gollum hasta que le deja caer al abismo.

La creatividad de la escena se puede ver durante la elaboración de los planos de acción, en los momentos en que Gollum golpea la cabeza de Sam y le hace caer, así como en el momento en que el mismo Gollum cae a la lava ardiendo junto con el anillo. Si partimos de la idea de que Gollum es una creación virtual, realmente somos capaces de admirar cómo se le ha introducido a ese modelo virtual, los gestos y miradas propias de un ser humano.

Podríamos hablar de muchas características creativas en el modelado y elaboración de Gollum, pero para esta escena, es importante destacar la forma como se han creado sus gestos, puesto que ellos expresan un estado de ánimo del personaje que en este caso es muy claro. Es realmente destacable la animación del rostro de Gollum en el momento en que golpea a Sam, así como en el momento en que cae a la lava ardiendo junto al anillo.

4.4.3.14.4 Originalidad de la escena:

Lo más llamativo a nivel de originalidad de la escena es la animación de Gollum mientras lucha contra Frodo, tanto en el tiempo en que este último es visible, como cuando es invisible. Los movimientos y caracterización están perfectamente integrados al entorno sobre el cual se desarrolla la escena haciendo creíble la acción de los personajes.

En esta escena, Gollum, ha desarrollado un papel muy importante en la puesta en escena de la misma. Su animación ha sido cuidadosamente elaborada de tal forma que los planos en los que Frodo aparece visible encajen con los planos en los que Frodo aparece invisible, de forma tal, que el espectador no note diferencia entre la animación de un plano y otro.

Dicha animación tiene la dificultad de hacer creíble los movimientos de un modelo virtual sobre un personaje real y de igual manera deben coincidir los movimientos de un personaje real (Frodo) con los movimientos del personaje virtual (Gollum). Este trabajo es especialmente original puesto que de su puesta en marcha depende la credibilidad del final de la película y de toda la escena. La calidad en los movimientos y credibilidad de los mismos hacen que la escena sea original y por tanto, la película, sea totalmente creíble ante los ojos de los espectadores.

4.4.3.15 Película: El Señor de los Anillos, El retorno del Rey (2003).

Título de la escena: Sauron derrotado

4.4.3.15.1 Relación con la narrativa:

Al Frodo destruir el anillo, el ojo de Sauron ve como poco a poco todos sus dominios comienzan a derrumbarse. Su fortaleza se desploma de arriba a bajo por escalones y una gran onda expansiva destruye todo lo que encuentra a su alrededor.

En relación a los personajes, en esta escena encontramos puntuales interacciones porque de lo que se trata es ver cómo el escenario es el que se destruye. Por tanto, podemos destacar como relación a los personajes, la lucha que tienen los protagonistas frente a los troles que son modelos virtuales creados por ordenador e integrados junto con ellos.

En este caso, el etalonaje cumple un papel caracterizador de los personajes tomando en cuenta el ambiente en que están desarrollando la acción. Se les imprime una coloración gris procedente de la destrucción de la tierra de Sauron.

En relación a la acción el etalonaje describe los acontecimientos al imprimir en la imagen una coloración gris procedente de la tierra destruida. Además, el efecto especial provoca la acción puesto que al ser destruida la tierra de Sauron, sus soldados deben de huir evitando ser enterrados debido a la onda expansiva que se genera como producto de esa destrucción. Una onda expansiva que comienza enterrando la tierra sobre la cual yacía la tierra de Sauron.

Con respecto al espacio, éste es el que más destaca a lo largo de esta escena. Los escenarios donde se realizan los acontecimientos destacan por formar parte del mismo efecto especial, puesto que son el resultado de la integración de diferentes elementos procedentes de distintas fuentes que han sido unidos en un solo entorno para crear ese parte de tierra media que es destruida. (justamente la tierra habitada por Sauron)

Una de las relaciones que más se debe destacar es que el espacio sufre las consecuencias de la presencia del efecto especial. Frodo al haber destruido el anillo provoca que la tierra de

Sauron se destruya y como consecuencia de esa destrucción se produce una inmensa onda expansiva que hace que se destruya la tierra cerca de la tierra de Sauron, provocando su derrumbe. A todo esto el etalonaje imprime una coloración gris producto de la destrucción de la tierra de Sauron que tinte de ese color todos los elementos compuestos para esa escena.

En relación al tiempo narrativo, éste no se ve alterado por la presencia de efectos especiales o por el etalonaje. Se continúa con el tiempo del relato haciendo uso de efectos especiales y del etalonaje para recrear ciertas circunstancias y poder describirlas mejor visualmente pero el objeto no es cambiar la cronología del tiempo en esta obra cinematográfica.

4.4.3.15.2 Relación con los recursos retóricos:

Esta es una de las escenas finales de la película y en realidad la que lleva la más alta carga de emoción mostrada a lo largo de las diferentes escenas. Recordemos que Frodo, al haber destruido el anillo, el ojo de Sauron comienza a destruirse. En esta escena somos testigos de una destrucción escalonada de la fortaleza de Sauron y de toda la tierra asociada a su poder. Observamos cómo una enorme onda expansiva, lo que hace es ir destruyendo todo lo que encuentra a su paso, hasta terminar con todos los elementos relacionados con Sauron y dejar que la lava ardiendo, del interior de la fortaleza fluya por los alrededores.

Recordando los hechos que acaecieron en esta escena comenzamos nuestro análisis de los recursos retóricos, analizando las figuras retóricas de dicción. De las primeras figuras que encontramos en el relato tenemos al hipérbaton. La historia acontece en la batalla entre hombres y las tropas de Sauron, sin embargo mientras se produce ese acontecimiento, de pronto la destrucción del anillo irrumpe en esa situación y cambia completamente los papeles de los protagonistas de esta escena; se deja la batalla de lado y se observa la consecuencia de la destrucción del anillo.

Por otro lado también está presente la figura de la reticencia al momento en que Gandalf y los demás celebran con júbilo la destrucción de la fortaleza de Sauron, pero este júbilo es interrumpido por las explosiones que comienzan a manifestarse. Sin realmente dar mayor explicación ellos entienden que Frodo y Sam han muerto.

Hasta aquí las figuras de dicción que encontramos en la escena, lo siguiente es continuar nuestro análisis con las figuras de pensamiento que podemos encontrar en esta puesta en escena.

Cuando observamos a los hombres luchando por la liberación de la Tierra Media y vemos a las tropas de Saruman dirigidas por el poder del mal que quiere reinar en esta Tierra, observamos claramente como el recurso de la antítesis está presente a lo largo de toda la escena.

La prosopopeya también se describe en esta escena de la mano del ojo de Mordor, que se observa animado, con vida al momento de su destrucción.

Vemos que ese enorme ojo se comienza a mover y dirigir su mirada hacia abajo para ver que es lo que está pasando y cómo se esta destruyendo poco a poco su fortaleza. En consecuencia, un dibujo de esas características no sería posible de moverse así, si no fuera por la intervención de los efectos especiales.

De igual modo, en esta escena, el recurso de la pragmatografía describe la destrucción de cada uno de los elementos u objetos de la Tierra de Mordor que son progresivamente destruidos debido a la onda expansiva de la destrucción del ojo de Mordor.

Al momento en que el anillo es destruido, se produce una enorme devastación a lo largo de toda la tierra que rodea a Mordor. Se va describiendo poco a poco cada una de las tierras afectadas, de allí la presencia de la figura retórica de la topografía representada en esos planos descriptivos de la geografía afectada.

Dentro de los tropos encontrados en esta escena mencionamos a la metonimia en el momento en que el ojo de Mordor es destruido, trae como consecuencia la destrucción entera de la Tierra de Mordor, destrucción (que por otro lado) se produce de forma paulatina.

El énfasis también está presente en la fuerza que se imprime al momento de ser destruida la Tierra de Mordor como consecuencia de esa enorme onda expansiva que afecta a todos los lugares recónditos asociados a Mordor.

Y finalmente, mencionar que la forma en que se ha planteado la destrucción del anillo hace referencia a la figura retórica de hipérbole por la magnitud de la consecuencia de su destrucción. Una vez que el anillo es destruido la onda expansiva de esa destrucción implica hasta las tropas de Sauron que luchan contra los hombres que se encuentran a gran distancia de la tierra de Mordor.

4.4.3.15.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena, se observa como la fortaleza de Sauron comienza a desplomarse y todos sus dominios caen de la misma manera. La batalla entre el ejército de Sauron y los hombres se detiene porque el ejército de Sauron comienza a huir de la destrucción.

La creatividad de la escena se encuentra en la forma en que los personajes reales han interactuado con los personajes imaginarios. Aragon lucha frente a frente contra un trol. Ese trol es un elemento virtual creado íntegramente por ordenador, que en el momento en que se

rodó la escena no se encontraba allí. En consecuencia, el actor (rodado sobre un fondo azul) se integró posteriormente a la escena y el trol se integró con él, haciendo posible que elementos procedentes de diferentes fuentes se compongan en uno sólo.

Asimismo, el etalonaje ha contribuido a la integración de los elementos en escena atribuyendo a la imagen un alto contraste, que oscurece las zonas altas de la misma (como el cielo) creando un ambiente más penumbroso que por otro lado ayuda a la caracterización de la escena.

4.4.3.15.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena radica en la forma cómo ha sido planteada la destrucción masiva de toda la tierra de Mordor. Se ha planteado una destrucción escalonada que afecta progresivamente a determinadas partes de la tierra. Está pensada en sólo para afectar a aquellas partes involucradas con el anillo para que el espectador se de cuenta cuál era el límite entre lo bueno y lo malo representado en las figuras de las tropas de Sauron (el mal) y las tropas de los hombres que representan el bien.

La elaboración original de este efecto especial ha planteado la creación de grandes planos generales con la introducción de pequeños personajes que emulen a los personajes reales luchando en la escena.

La partícula de destrucción masiva que se ha otorgado a la imagen distorsiona la misma, creando una antesala al derribo de toda la tierra de Mordor. De esta forma se ha logrado un efecto más real y llamativo para describir este acontecimiento.

En conclusión, el tratamiento que se ha utilizado para la creación de esta escena, ha servido - gracias a su originalidad, para describir la destrucción de todos los elementos relacionados con la tierra de Mordor.

4.4.3.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje				
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	Dneagol lanza la caña de pescar al agua y provoca que un pez gigante la muerda y le arrastre al fondo.	Smeagol sufre una transformación física elaborada a través de una caracterización por medio del maquillaje y prótesis.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Barbol es un modelo creado en Maya y posteriormente integrado con el resto de los personajes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantír	Pippin le quita a Gandalf la bola mágica de Sauman y comienza a ver acciones en ella.	La bola emite una partícula de fuego que atrapa a Pippin como si de una corriente eléctrica se tratara.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La partícula de fuego que emana de la bola de Sauman que atrapa a Pippin.	En este caso la aparición de la partícula de fuego se sirve de una bola real para aparecer en escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	El niño corre en el bosque hasta que encuentra a Aragon, de pie, en una terraza.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La maqueta y diseño en 3D de la ciudad de Minas Tirith permite describir la llegada de los personajes hasta donde había el rey.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Se realiza una creación virtual de personajes en las figuras de Gollum y del animal halado que lleva al señor de lo oscuro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El rey de los muertos y su ejército son personajes creados a través de efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.

4.3.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje				
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Troles, monstruos voladores que llevan a los señores de lo oscuro, la multiplicación del ejército entre otros.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guarida de elilaraña	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La presencia de Gollum, personaje creado por ordenador a través de técnicas de performance capture.	La luz que emana de la lámpara que Galadriel dió a Frodo.	La luz que emana de la lámpara que Galadriel dió a Frodo, genera una fuerte partícula de luz.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Enormes troles que luchan contra el ejército de Gondor.	La enorme figura de madera en forma de lobo que contiene fuego incandescente en su interior.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Frodo se encuentran inmovilizado debido a que la araña le clavó el aguijón.	La araña creada a través de técnicas mecánicas de creación de efectos. La araña es un animatronic.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Todos los personajes que se encuentran en la fortaleza de Gondor son golpeados por los troles y atacados con bolas de fuego.	Los troles que continúan atacando al ejército de Gondor.	Las veces que Gandalf monta a caballo entre el ejército de Gondor y los troles.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El ejército aliado de Gondor sufre las bajas consecuencia de la lucha contra los elefantes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los personajes que se encuentran montados encima de los elefantes, utilizan estos modelos como medio para moverse y luchar.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	Cuando Frodo se coloca el anillo provoca su desaparición de la escena.	Frodo pierde un dedo como consecuencia de la mordida de Gollum.	La presencia de Gollum en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Frodo desaparece porque se coloca el anillo en el dedo.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La presencia de los troles en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.

4.4.3.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje		Efectos especiales y Acción			Efectos Especiales y Espacio	
	LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	EFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	ESPACIO FORMA PARTE DEL EFECTO ESPECIAL	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Dneagol lanza su caña de pescar y provoca que un pez gigante le arrastre al fondo de las aguas del río.	Cuando Dneagol es arrastrado por el pez al fondo del río, ese escenario es una composición imaginaria, creada utilizando distintos elementos de diversas fuentes.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Barbol es un personaje que se encuentran presentes a lo largo de toda la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantrir	Pimpim intenta desligarse de la bola pero no puede.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Una vez que la partícula de fuego atrapa a Pimpim, Gandalf y los demás van en su ayuda y los liberan.	Pimpim le quita la bola a Gandalf provocando la aparición de imágenes y una partícula de fuego que emana de ella.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	La presencia de Aragon se produce como consecuencia que el niño corra hacia él.	El escenario donde se encuentra Aragon pertenece a un entorno completamente lejado al espacio donde empieza a correr el niño.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Minas Tirith es una ciudad construida a través de maquetas y 3D que sirve de escenario para que Gandalf llegue a lo alto a visitar al rey.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Minas Tirith es una ciudad construida a través de maquetas y animación en 3D, además de la integración con el matte painting.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El personaje de Gollum creado con técnicas de performance capture.	Los personajes al ser efectos especiales en si mismos se encuentran presentes durante toda la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	La creación del mismo escenario es un efecto especial puesto que es producto de la integración de diversos elementos de fuentes distintas.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los personajes al ser efectos especiales en si mismos se encuentran presentes durante toda la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El escenario donde se desarrollan las acciones es producto de la composición de diferentes elementos procedentes de distintas fuentes.	

4.3.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

Efectos Especiales y Personaje							Efectos especiales y Acción		Efectos Especiales y Espacio
LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL		EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE		EFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN		ESPACIO FORMA PARTE DEL EFECTO ESPECIAL	
RELACIÓN CON LA NARRATIVA									
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Al ser los mismos personajes, efectos especiales se encuentran presentes en todo momento a lo largo de la acción.	Cuando los monstruos voladores sobre vuelan Gondor comienzan a destruir la fortaleza.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El escenario es producto de la composición de diferentes elementos procedentes de fuentes distintas.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guarida de ellaraña	La lucha que se produce entre Frodo y Gollum.	La creación de Gollum.	Gollum al ser el personaje aparece en la escena en casi todos los planos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El espacio es una composición creada en base a una serie de elementos, cuyas fuentes de origen son distintas.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	Gandalf y el ejército de Gondor luchan contra los enormes troles.	Enormes troles que luchan contra el ejército de Gondor.	Troles son efectos que se encuentran a lo largo de la escena, por tanto forman parte de ella.	Los troles son quienes empujan a esa forma incandescente para que destruya la puerta de entrada a Gondor	El fuego incandescente en forma de lobo una vez que rompe la puerta de Gondor provoca que los troles entren a la ciudadela.	El escenario esta creado en base a la integración de diferentes elementos procedentes de distintas fuentes.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	La lucha de Sam contra la araña que es un animatronic.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Al ser la araña un personaje en la escena su presencia forma parte de la misma acción.	La emisión de la partícula de luz hace que la araña retroceda cada vez que Sam la ilumina.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El escenario en que se desarrollan las acciones es el resultado de la composición de varios planos procedentes de distintas fuentes.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	El ejército de Gondor lucha contra los troles hasta que tiene que huir a un segundo nivel.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La presencia de troles a lo largo de la escena que al ser personajes forman parte de la acción de la escena.	Cada vez que lanzan una bola de fuego a la fortaleza, esta cae sobre el ejército y este se dispersa.	Massive program aparece en los grandes planos generales cuando las tropas avanzan para luchar las unas con las otras.	El escenario creado es producto de la integración de diferentes elementos de distintas fuentes integrados en una sola composición			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	El ejército de Gondor lucha contra los enormes elefantes que llevan soldados del ejército de Sauman.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los elefantes forman parte de la escena. Aparecen desde principio a fin de la misma.	Los elefantes provocan la acción al lanzar por los aires a los soldados aliados de Gondor, haciendo que los demás intenten derribarlos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El escenario creado es producto de la integración de diferentes elementos de distintas fuentes integrados en una sola composición			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	Frodo lucha contra Gollum.	Gollum.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Gollum muere el dedo de Frodo, relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Frodo se coloca el anillo y desaparece provocando que Gollum le siga hasta quitarle el anillo.	La grieta del destino es una integración de diferentes elementos procedentes de diversas fuentes unidas en una composición.			
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrota	Lucha contra los troles.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	La destrucción de la tierra de Sauron provoca que sus soldados huyan antes de ser enterrados.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Es producto de una composición que utiliza diferentes elementos de fuentes distintas para crear un único escenario.			

4.3.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio				Efectos Especiales y Tiempo Narrativo	
	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo del relato fílmico	Flashforward
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El espacio que se crea dentro del río es mimético con la realidad porque hace referencia a ella, sin embargo no es real.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	Se crea un paisaje ficticio sobre el cual se integran a todos los personajes y elementos correspondientes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Es un espacio real pero con la introducción de elementos imaginarios como el personaje de Barbol.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	Pimpin coge la bola mágica de Sauman en la habitación donde se encuentra durmiendo Gandalf.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales salvo mientras Pimpin recuerda lo que vio en la bola mágica de Sauman.	Cuando Pimpin recuerda las imágenes que vio en la bola mágica de Sauman.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	Dentro del bosque se integra el espacio donde se encuentra Aragón de pie en una terraza.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	Se componen dos imágenes completamente diferentes en espacio y tiempo donde una de ellas nos muestra la futura familia de Arwen.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Construcción enclava en u paisaje de Nueva Zelanda que ha sido retocado y al cual se le han añadido otros elementos.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.3.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio			Efectos Especiales y Tiempo Narrativo	
	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo del relato fílmico
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guarida de elllaraña	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	La grieta del destino y el lugar de lucha de Gandalf y la comitiva contra el ejército de Sauron.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El efecto especial repercute en el resto del escenario de la escena puesto que la onda expansiva afecta a todo el conjunto.	El espacio de la fortaleza de Sauron y el lugar de lucha de los personajes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.

4.4.3.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje			Etalonaje y Acción	
	CARACTERIZACIÓN	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR	DESCRIBE LA ACCIÓN	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	Quando se produce la transformación de Smeagol a Gollum, el etalonaje refuerza la caracterización de persona imprimiendo más luz al rostro y oscureciendo parte de él.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Pippin se colorea de naranja que destaca frente al azul de toda la escena. Esta coloración naranja es producto del fuego que emite la bola y que hace que Pippin la refleje.	Durante la acción Pippin se tinte de naranja reflejando la luz que emana de la bola mágica.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	Se le aplica una coloración verdosa los personajes que representan las almas de los muertos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	

4.4.3.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje			Etalonaje y Acción
	CARACTERIZACIÓN	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guardia de ellaraña	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Refuerza la partícula de luz generada por la lámpara que Galadriel le dio a Frodo.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	A Frodo se le coloca una máscara de color seleccionando su rostro y resaltando su brillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Mientras se lanzan las bolas de fuego a la fortaleza, esta se tinte de azul oscuro destacan el naranja que emana de las bolas de fuego.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Crea una coloración grisáceo a todo el plano excepto el cielo que lo ennegrece.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Frodo adquiere una tonalidad naranja acorde con el fuego que emana del lugar donde se encuentra.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Los personajes que se encuentran luchando adquieren una tonalidad gris procedente de la tierra destruida.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Cuando la tierra de Sauron es destruida todo el ambiente se transforma en gris.

4.4.3.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Espacio			Etalonaje y Tiempo Narrativo	
	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	RESALTA EL ESPACIO OTORGÁNDOLE UN COLOR IDENTIFICATIVO	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	Tiempo del relato fílmico	Flashforward
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	En el fondo del río se utiliza una coloración celeste en los medios tonos de la imagen para resaltar ese espacio.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	Etalonaje el espacio real para hacer posible una mejor integración de los personajes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	Todo el escenario conserva una coloración azulada producto de la nocturnidad de la escena, salvo Pippin quien tiene una coloración naranja reflejando el color de la bola mágica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje salvo cuando Pippin recuerda lo que vio en la bola mágica.	Coloración naranja para identificar lo futuro mientras Pippin recuerda lo que vio en la bola mágica.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	Otorga a ambos una misma coloración dándoles mayor iluminación para integrarlos en una sola escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	Ayuda a la integración de imágenes que sucederán en un futuro.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Integra las diferentes técnicas empleadas para la creación del espacio de la ciudad de Minas Tirith, dándole contraste y brillo.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Crea un espacio oscuro contrastando mucho la imagen e imprimiendo cierta tonalidad verdosa sobre todo a la puerta de entrada a Mordor.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se procede a colorear casi todo el plano en sus zonas oscuras y medios tonos con una coloración verdosa que va a caracterizar toda la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.

4.4.3.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Espacio			Etalonaje y Tiempo Narrativo	
	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	RESALTA EL ESPACIO OTORGÁNDOLE UN COLOR IDENTIFICATIVO	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	Tiempo del relato fílmico	Flashforward
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Aumenta las altas luces creando una mayor claridad que luego se desatura para integrar mejor los elementos y que posteriormente se desenfoca.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guardia de ellaraña	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Crea una coloración azulada a lo largo de toda la escena incidiendo en las zonas oscuras para intensificar el peligro.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Oscurce las zonas poco iluminadas de la escena e imprime una coloración azul a toda ella, destacando puntos naranjas procedentes del fuego recibido.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Genera una coloración azul en la escena, minimizando las altas luces en una selección precisa para aumentar la coloración blanca de la partícula de la lámpara que tiene Sam en las manos.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	Crea una imagen teñida de azul y en las zonas menos iluminadas las oscurece para destacar el naranja de las bolas de fuego.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Crea una coloración naranja a lo largo de todos los planos como reflejo del fuego del lugar.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Oscurce el escenario casi por completo destacando los colores naranjas como reflejo del fuego que destruye la zona.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.

4.4.3.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: DICCION						
	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ELIPSIS	HIPERBATON
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Gradualmente de la transformación de Smaeagol en Gollum.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La repetición consecutiva de la presión de la manos de Smaeagol sobre el cuello de Demeagol le provocó la muerte.	Se producen una serie de pequeñas elipsis que nos permiten ver el proceso de transformación de Gollum en unos cuantos planos.	Abandonamos el orden de la narración cuando Smaeagol se coloca el anillo y desaparece.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los reiterados movimientos corporales que Pipin hace.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los repetidos saltos que da el niño para llegar corriendo a los brazos de su padre.	Se produce una elipsis temporal que permite que Arwen pueda ver su futuro.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Nos resume el largo camino recorrido por Gandalf y Pipin para llegar a este lugar.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se presenta en los miles de soldados que caminan en dirección al lugar de batalla que salen de la puerta que da entrada a la ciudad muerta.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las veces que el animal alado chilla y hace daño los oídos de Sam, Frodo y Gollum.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Cuando Frodo, Sam y Gollum van a subir la escalera y de pronto Frodo se aleja y quiere entrar por la puerta principal.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	No se observa el uso de este recurso retórico.	La cantidad de soldados muertos que rodean a Aragon y que este quiere que participen en la batalla junto con el ejército de los hombres.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.

4.4.3.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN						
	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ELIPSIS	HIPERBATON
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La cantidad de veces que se arrojan enorme piedras desde las catapultas que destruyen parte de la arquitectura de la fortaleza.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guardia de ellaraña	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo cae varias veces sobre las telarañas mientras intenta escapar, aparece con la misma actitud en un lugar lleno de vida y de luz.	Frodo camina por la cueva de la araña, se muestran imágenes de Sam resbalando por las escalera.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se observa el uso de este recurso retórico.	El incremento progresivo de las tropas de Sauron entrando a la ciudadela de Gondor y atacando a su ejército. Penetrando masivamente dentro del recinto.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las veces (a intervalos) que utilizan la madera incandescente en forma de lobo para derribar la puerta de Gondor.	La cantidad de troles que ingresan por la puerta para luchar contra los soldados de Gondor.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los golpes de espada que Sam proporciona a la araña para matarla.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La araña estaba dispuesta a llevarse a Frodo, cuando aparece Sam y comienza a luchar con él.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	Se repite la lucha entre hombres y soldados del ejército de Sauman.	La masiva entrada de las tropas que van a apoyar a los hombres en su lucha contra las tropas de Sauron.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se repite la lucha entre hombres y soldados del ejército de Sauman con espadas y machetes, en intervalos al inicio de la escena.	La caída de las bolas de fuego al interior de la fortaleza.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El ejército de Sauman lucha contra los hombres cuando se detiene para hacer frente a los aliados de los hombres.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se observa el uso de este recurso retórico.	Comienza a verse a lo lejos unos cuantos animales gigantes y conforme estos se van acercando comienzan a ser más y cada vez más.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se repiten a intervalos, al inicio de la escena, las estocadas que los soldados dan al enemigo.	La presencia de los Olifantes se repite una vez que están más cerca. Se observa la cantidad de Olifantes repetidos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El ejército aliado se dispone a enviar a las tropas de Sauman al río, aparece un ejército de Olifantes.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	Frodo se queda colgado del abismo e intenta en dos oportunidades coger la mano de Sam.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo se coloca el anillo. Gollum va en su búsqueda. Lo recupera, pero Frodo vuelve a pelearse con Gollum.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las veces en que Gollum salta de júbilo por haber recuperado su tesoro, el anillo de poder.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo lucha contra Gollum por arrebatárle el anillo haciendo que ambos caigan al abismo.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las tropas de Sauron dejan de luchar porque ven que se está destruyendo el ojo de anillo.

4.4.3.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO					ETOPEYA
	RETICENCIA	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPOPEYA	PROSOGRAFÍA	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se observa una descripción completa del aspecto físico de Smeagol, quien poco a poco se va transformando en Gollum.	Se describe el carácter de Smeagol al matar a su amigo, y luego cuando es destarrero en la cueva.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	Gandalf le pide a Pipin que le explique la bola mágica sin darle mayores explicaciones.	La bola mágica de Saurman que representa el poder del mago que esta del lado de Sauron, y Gandalf y Media.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La presencia de Barbol en la escena, como elemento integradamente creados a través de efectos especiales mecánicos y virtuales.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La atracción sentida por Pipin a cerca de la bola de cristal y su posterior rechazo que no era posible porque ya la tenía entre sus manos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El carácter curioso e impulsivo de Pipin que, aunque Gandalf le dijo que no debía tener la bola de cristal de Saurman, él insistió en tenerla.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	Una vez que termina de visualizar el sueño, coge su caballo y regresa a su lugar de partida.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	A través de su visión observamos el carácter decisivo de Arwen quien regresa a su lugar de partida aunque sabe que corre peligro.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo y Sam que intentan llegar a su destino para salvar a la Tierra Media, y el ejército de Sauron que intenta destruirla y esclavizarla.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El personaje de Gollum, al ser un elemento creado a través de medios virtuales.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El carácter fuerte del anillo que hace posible que Frodo se sienta atraído por su enemigo.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	Cuando Aragorn pide que estos luchen con el ejército de los hombres no recibe respuesta pero sabe que lo harán.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El ejército de los muertos, que como almas no podrían verse ni actuar como lo hacen en esta escena.	Cuando vemos que Legolas lanza una flecha al rey de los muertos vemos como esa flecha le atraviesa.	Describe el carácter de los muertos en batalla quienes rodean a los desconocidos y directamente les instan a morir.

4.4.3.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO				
	RETICENCIA	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPEYA	PROSOGRAFÍA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se observa el uso de este recurso retórico.	El comandante del ejército de Saruman quien pretende la destrucción de Gondor, y Gandalf quien lucha por su victoria.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los troles que cargan las enormes piedras en las catapultas para que las arrojen.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guarida de elalaraña	No se observa el uso de este recurso retórico.	Mientras Frodo quiere destruir el anillo, Gollum quiere apoderarse de él.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El personaje de Gollum, al ser un elemento creado a través de medios virtuales.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los soldados de Gondor defendiendo la fortaleza mientras que las tropas de Saruman la destruyen.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los troles que entran en la fortaleza una vez que se ha derribado la puerta de entrada.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se observa el uso de este recurso retórico.	Sam representa la figura de la salvación para Frodo mientras que la araña es la muerte para Frodo.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Una araña de esas características y dimensiones que lucha de esa forma contra una persona.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	No se observa el uso de este recurso retórico.	El ejército aliado representa la salvación de la Tierra Media, mientras las tropas de Saruman representan su destrucción.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los enormes troles que luchan contra los soldados del ejército de Gondor.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se observa el uso de este recurso retórico.	El ejército aliado representa la salvación de la Tierra Media, mientras las tropas de Saruman representan su destrucción.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los Olifantes, puesto que en la vida real no existen tales animales con esas dimensiones.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo que en principio quería destruir el anillo, cae en la tentación de poseerlo y finalmente se lo queda en lugar de destruirlo.	La figura de Gollum, quien es un personaje íntegramente creado por ordenador pero con movimientos humanos.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	Gandalf y los demás observan que se ha destruido el ojo del anillo, pero al ver las explosiones en esa zona piensa que Frodo ha muerto.	Los hombres representan el bien para la tierra media y las tropas de Sauron representan el mal y la ambición de poder.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El ojo que se encuentra en la parte superior de la fortaleza que a pesar de no ser un objeto cobra vida gracias a los efectos especiales.	No se observa el uso de este recurso retórico.

4.4.3.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO							
	PRAGMATOGRAFÍA	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA	RETRATO	APOSTROFE	COMPARACIÓN	ALUSIÓN	ASOCIACIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	En esta escena se describe al personaje de Smeagol y su transformación en Gollum.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	Observamos una breve descripción del entorno sobre el cual se desarrollan los acontecimientos en la escena.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Mientras Gandalf habla con Barbol, Pipin se baja del caballo y recoge la bola mágica. Gandalf se percató de ello y le pide que se la dé.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantrir	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Legolas y Aragorn se encuentran fuera cuando Legolas siente que el mal se encuentra cerca y está en la habitación.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se describe el bosque sobre el que cabalga Arwen y la fortaleza futuro donde Aragorn recibe a su hijo.	Se describe un tiempo futuro en la vida de Arwen.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Arwen se encuentra camino al río para tomar la embarcación, de pronto ve a un niño que va corriendo hacia los brazos de su padre.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se observa el uso de este recurso retórico.	Describe los grandes paisajes por los que hay que pasar para llegar a la fortaleza de Minas Tirith.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Pipin llega a la cumbre de Minas Tirith y le indica que ese el árbol que vio en la bola de cristal de Saruman.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se describe la ciudad muerta y los personajes que salen de ella.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Inmediatamente que Sam y Gollum evitan que Frodo vaya hacia la ciudad muerta, salen de ella los ejércitos de Sauron.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Al escuchar el chillido del animal alado Frodo hace referencia a la espada que le hizo la herida en el hombro.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se observa como en el abismo donde no había nada se crean unas pequeñas construcciones desde donde salen soldados.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El rey de los muertos se dirige hacia Aragorn en un tono amenazante hasta que se enfrenta con su espada, y ve que es el heredero de Isildur.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Hace alusión a la espada que fue quebrada en el campo de batalla y que luego volvió a ser forjada.	No se observa el uso de este recurso retórico.

4.4.3.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO								
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	PRAGMATOGRAFÍA	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA	RETRATO	APOSTROFE	COMPARACIÓN	ALUSIÓN	ASOCIACIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se observa el uso de este recurso retórico.	Nos muestra la cantidad de soldados enemigos a las afueras de la fortaleza y las consecuencias de las piedras recibidas.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Cuando el rey de Gondor alerta a sus soldados que dejen de luchar, de pronto recibe un golpe del Gandalf quien indica la orden contraria.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guardia de elalaraña	No se observa el uso de este recurso retórico.	Mientras Frodo recorre la cueva de la araña observamos como esta está llena de telearañas.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Frodo cae al suelo e ilumina con una lámpara todo su entorno y se percata que no está solo que tiene una enorme araña persiguiéndole.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	En el momento en que la araña se disponía a llevarse a Frodo para devorarlo, aparece Sam y comienza a luchar con ella.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Al ver que la luz de la lámpara hace que la araña se retire, Sam utiliza este elemento con más frecuencia.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirim	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las tropas de Saruman se concentran en lugar contra los soldados de Gondor en el interior de la fortaleza, pero de pronto observan la llegadas de refuerzos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las tropas aliados están concentradas y son ordenadas a enviar a los soldados de Saruman al río cuando de pronto tiene que hacer frente a los Olifantes.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Cuando un Olifante cae, en uno de los planos, hay otros dos que caen por asociación.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se observa el uso de este recurso retórico.	Se describe los diferentes lugares que están en lucha constante por diferentes motivos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	Describe la destrucción de la fortaleza de Sauron y su impacto en el lugar.	Describe como el lugar de la tierra de Sauron es paulatinamente afectado por la destrucción del anillo de poder.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.

4.4.3.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO			TROPOS					ANTONOMASIA
	PERÍFRASIS	IDOLOPEYA	METONIMIA	ENFASIS	IRONIA	CARICATURA	HIPÉRBOLE		
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Smeagol es desterrado a las cuevas como consecuencia de haber matado a Dmeagol para apoderarse del anillo.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Smeagol deja de llamarse así si se transforma en otra criatura llamada Gollum.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La contundencia con que Gandalf le pide a Pipin que le de la bola de cristal de este Sauman.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Pipin le quita a Gandalf la bola de cristal de Sauman. Después comienza a ver que le dice la bola hasta que recibe como consecuencia una carga que le ata a la bola.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Arwen ve en ese niño a su hijo y en Aragon a su marido, en consecuencia decide regresar a su lugar de partida.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	Todo el recorrido que han tenido que hacer para poder llegar a la parte más alta de la fortaleza.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Después de haber recorrido un largo camino Pipin y Gandalf dejan el caballo e ingresan andando a la fortaleza del rey.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El chillido del animal alado se expresa con énfasis para que todos los presentes sientan su presencia.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El animal alado, Nazgul, alado que vuela el señor oscuro que le clavó la espada a Frodo.	Las dimensiones del animal alado que sale de la ciudad muerta.	No se observa el uso de este recurso retórico.	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	No se observa el uso de este recurso retórico.	Aragon habla con el rey de los muertos para obtener de ellos una alianza.	Cuando Aragon lucha con su espada contra el rey de los muertos, este se da cuenta que esta frente al heredero de Isildur.	La fuerza que imprimen Aragon al hacer frente al rey de los muertos.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	

4.4.3.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	TROPOS						
	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO			ENFASIS	IRONIA	CARICATURA	HIPÉRBOLE
	PERÍFRASIS	IDOLOPEYA	METONIMIA				
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Aseño de Gondor	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El propio rey de Gondor en lugar de luchar para intentar vencer, propone a sus tropas que abandonen si quieren salvar sus vidas.	El rostro del comandante del ejército de Saruman a quien se le ha exagerado la fealdad del mismo.	Las dimensiones de los troles que luchan contra los soldados de Gondor.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guardia de ellaraña	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El tamaño de la araña es exagerado para inspirar mayor peligro frente a la oscuridad y a lo desconocido.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La fuerza con la que los troles ingresan a la fortaleza para luchar contra los hombres.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Las dimensiones de los troles que luchan contra los soldados de Gondor.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Como consecuencia del agujón de la araña Frodo queda inconsciente y cae en los brazos de esta que comienza a envolverle con su tela.	La fuerza con la que Sam lucha contra la araña para hacerle frente.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La magnitud de la araña contrasta con la que Frodo lucha.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Como consecuencia de los bombardeos y de la entrada de los troles, Gandalf ordena que su ejército suba al segundo nivel.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Los enormes troles que luchan contra el ejército de los hombres.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La fuerza que la luchadora imprime al momento de utilizar sus espadas para cortar las piernas de los Olifantes.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La magnitud de los Olifantes dispuestos en la escena, que comienzan a luchar contra el ejército de los hombres.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	Cuando Gollum le arranca el dedo al Frodo hace que este aparezca de nuevo en escena.	La fuerza con la que Gollum le muerde el dedo a Frodo para arrancarle el anillo.	Gollum cae al abismo de lava junto con su tesoro que no le salva de una muerte segura.	No se observa el uso de este recurso retórico.	El inmenso abismo que donde cae Gollum, además de la gran explanada donde se desarrolla la batalla.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La destrucción del ojo del anillo trae como consecuencia la destrucción de toda la tierra de Mordor.	La fuerza con la cual se destruye la tierra de Mordor una vez que la fortaleza donde estaba el ojo ha caído.	No se observa el uso de este recurso retórico.	No se observa el uso de este recurso retórico.	La enorme magnitud de la onda expansiva que destruye toda la Tierra de Mordor.

4.4.3.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD Y LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENAS Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

CREATIVIDAD				
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	ANIMATRONIC
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	Dmégol cae en fondo del río. Esta imagen es el resultado de la integración de diferentes elementos en una misma composición.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Integración de diferentes elementos que han sido elaborados en distintas fuentes.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	Pírpim toma la bola mágica de Saruman que tenía Gandalf y de esta comienza a salir una partícula de fuego.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	El niño corre dentro del bosque y de pronto aparece un escenario completamente diferente donde encuentra Aragon.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se utilizan técnicas de matte painting, maquetas y rodaje sobre fondos azules.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.3.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD Y LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENAS Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES		CREATIVIDAD			ANIMATRONIC
		INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Gandalf al momento en que los trols entran en la fortaleza.	Uso de diferentes elementos procedentes de fuentes distintas.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guardia de ellaraña	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	La araña que ataca a Frodo.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	La integración entre el ejército de Gondor y los trols que entran a la fortaleza.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	La araña con quien lucha Sam.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Uso del programa "Massive Program" para multiplicar los soldados de los ejércitos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Uso del programa "Massive Program" para multiplicar los soldados de los ejércitos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Gollum integrado junto con los demás personajes en la grieta de destino.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.3.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD Y LA ORIGINALIDAD DE LAS ESCENAS Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	ORIGINALIDAD DE LA ESCENA				MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
	CREATIVIDAD	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUION	USO DE UN EFECTO ESPECIAL POR PARTE DEL MODELO VIRTUAL	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Caracterización de Sméagol quien poco a poco se va transformando en Gollum	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	Tanto Gandalf, Aragon, Legolas como los demás actúan frente a Barbol que es un personaje imaginario.	La creación del árbol, Barbol	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación de los movimientos de Barbol.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Se muestra el futuro a través de las imágenes que Pimpin vio en la bola mágica.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Como se ha elaborado el efecto a través de técnicas de composición.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	El modelado de la ciudad de Minas Tirith.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	Frodo y Sam se encuentran en un escenario creado gracias a la suma de diferentes elementos externos, lo cual dificulta la actuación porque lo hacen ante personajes imaginarios.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Frodo, Sam y Gollum se encuentran ante la fortaleza de Minas Morgul, desde donde comienza a desplazarse todo el ejército de Sauron.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	Aragon, Legolas y Glim se encuentran frente a personajes transparentes que pueblan esas cuevas. Son muertos en combate cuyas almas no descansan en paz.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La transparencia de los personajes muertos como forma de resolver una demanda del guión.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.3.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN CON LA CREATIVIDAD Y LA ORIGINALIDAD DE LA ESCENAS Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	CREATIVIDAD		ORIGINALIDAD DE LA ESCENA		
	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS	OBJETO MODELADO	EFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUIÓN	USO DE UN EFECTO ESPECIAL POR PARTE DEL MODELO VIRTUAL	MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Los trols que entran en la fortaleza.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación de los movimientos de los trols.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guarida de ellalraña	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Gollum	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Los movimientos creados para Gollum con las técnicas más avanzadas en motion capture.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Cae la puerta de Gondor	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Los trols que entran en la fortaleza.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación de los movimientos de los trols.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La forma como se ha resuelto que Frodo posteriormente Sam le de por muerto.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Los trols como elementos virtuales que se integran en el escenario de batalla dentro de la fortaleza.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación de los trols. Su peso y movimiento como objeto virtual.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	Los personajes han tenido que actuar frente a elementos imaginarios como estos enormes elefantes llamado por ellos Olifantes.	Los enormes elefantes que aparecen en escena, llevando a soldados encima.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación de los movimientos de los Olifantes. Su desplazamiento y ataque.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La integración entre los movimientos de Gollum y los movimientos de Frodo mientras este se encuentra invisible.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	Aragón lucha contra el trol, hasta que este se detiene y huye debido a la destrucción de la tierra de Mordor.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La forma en que se ha descrito visualmente la destrucción de la tierra de Mordor.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.3.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD			ORIGINALIDAD DE LA ESCENA		
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUEZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El hallazgo del anillo	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Permite que Dineagol se integre mejor en un entorno acuático, después de haber sido rodado sobre una pantalla azul.	Al momento de caracterizar a la transformación de Gollum. Se utilizan cambios de luz para favorecer ciertas partes de la imagen.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Camino a Isengard	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Utiliza un etalonaje homogéneo para integrar los diferentes elementos procedentes de fuentes distintas.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El Palantir	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	El etalonaje naranja que se imprime producto de la luz emana de la bola mágica refuerza la presencia del efecto especial.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La visión de Arwen	Se ha impreso una coloración homogénea para integrar los diferentes elementos. Se realiza un cambio de etalonaje que destaque por su brillo y contraste resaltando las altas luces.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se ha corregido el color a cada uno de los elementos para finalmente colocar una corrección homogénea.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Tirith	Realiza un cambio en brillo y contraste para finalmente resaltar las altas luces de la escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Los hermosos paisajes sobresalen debido a los contrastes y las altas luces.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Minas Morgul	Impone a la escena una coloración verdosa producto de la reflexión del color de la fortaleza de Minas Morgul.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se oscurecen las zonas menos iluminadas y se tintan de verde para darles una mejor integración a los elementos.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 El rey de los muertos	Se crea una tonalidad verdosa sobre todo en los personajes para destacar el olvido al que son expuestos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Destacan los medios tonos y el brillo y el contraste más una coloración verdosa impresa en toda la escena.

4.4.3.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD		ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Asedio de Gondor	Se imprime a la imagen una corrección primaria, dándole un mayor brillo y contraste, destacando los medios tonos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La guarida de ellaraña	Predomina una tonalidad azul oscura para crear mayor sensación de nocturnidad.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Caer la puerta de Gondor	Colorea de azul el cielo y casi toda la imagen, salvo la selección de color que hace para tinte de naranja las bolas incandescentes.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Las decisiones de Maese Samsagaz	Predomina una tonalidad azul oscura para crear mayor sensación de nocturnidad.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La carga de los Rohirrim	Crea una atmósfera propicia para integrar a los soldados multiplicados en la escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La batalla en los campos del Pelennor	Realiza un alto contraste en la imagen para oscurecer la zona del cielo, y destacar los elementos que se encuentran en el suelo.	Planos donde se ven a los soldados montados sobre los Olifantes. El etalonaje permite una buena integración de estos elementos al oscurecer tenuemente la escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 La grieta del destino	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	El etalonaje integra a todos los personajes dando una coloración naranja rojiza procedente de las llamas que emana de la grieta.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003 Sauron derrotado	Se oscurece la imagen dotándola de menos iluminación en las zonas altas como el cielo.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.4 Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad en la película:

“Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001)

4.4.4.1 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena uno (La Adopción de Harry Potter)

4.4.4.1.1 Relación con la narrativa:

Esta es la primera escena que comienza la película, y la primera de toda una serie de película, cuyo protagonista es Harry Potter. En esta escena os he descrito como efectos especiales: la forma en que el profesor Albus Dumbledore apaga las luces producidas por los faroles de la calle con un instrumento que atrae luz, la metamorfosis de la profesora Minerva McGonagall – quien se transforma de gata en persona, y finalmente la llegada de Rubeus Hagrid con Harry Potter en brazos.

Estos tres efectos especiales se relacionan con los personajes de diferentes maneras. De hecho veremos como, cada uno de ellos, hace que los personajes modifiquen sus comportamientos y sean afectados, más o menos, dependiendo del tipo de efecto especial y etalonaje que se haya utilizado.

Es así como en esta escena vemos que la relación entre los personajes y los efectos especiales se plantea cuando por ejemplo el profesor Dumbledore utiliza el instrumento que atrae la luz para apagar la luz de las farolas. En el momento en el que Dumbledore acciona el instrumento tiene presencia el efecto especial. Entonces, en este caso es el protagonista quien provoca la aparición del efecto especial en la escena.

Otra relación existente, que encontramos en esta escena, es la transformación de la profesora Minerva McGonagall de gata a persona. Este efecto afecta el aspecto físico del personaje puesto que pasa de ser un animal doméstico a un ser humano. En este caso, el personaje distorsiona su aspecto físico para entrar en escena, lo cual también permite que este provoque la aparición del efecto especial.

Este efecto se relaciona con el personaje de la profesora Minerva, no sólo porque transforma su aspecto físico, y porque de esta manera esta provoca la aparición del mismo; existe otra relación colateral que tiene que ver con el uso del efecto especial como medio de acción del personaje, y este es un ejemplo claro.

Para el personaje de la profesora Minerva McGonagall, la transformación supone el medio que ella utiliza para introducir su personaje en la escena. Nada hace suponer que ella está presente en el plano hasta que el profesor Albus Dumbledore se percata de la presencia de la gata y

comienza a entablar un diálogo con ella. En consecuencia, el personaje de Minerva es —en si mismo- el efecto especial.

Otra relación entre los personajes y los efectos especiales la observamos cuando Hagrid aparece montado en su moto con Harry entre sus brazos. En este caso el personaje se sirve de un objeto real que esta siendo utilizado para crear el efecto especial. La moto es un objeto real que se convierte en efecto especial al dotarla de la cualidad de volar en lugar de solamente rodar por tierra. Es por eso que podemos afirmar que, en este caso, el efecto especial se sirve de un objeto real para aparecer en la escena.

Con respecto a la acción, el efecto especial tiene una relación directa, puesto que forma parte del desarrollo de los acontecimientos en todo momento. El efecto especial es la misma acción al momento en que la profesora Minerva se transforma en ser humano, y cuando Hagrid llega volando montado en una moto con Harry Potter.

Otro aspecto que hay que mencionar con respecto a la acción es su aparición gracias a la acción de los personajes. Un ejemplo de ello es el inicio de la escena, cuando el profesor Dumbledore activa un instrumento que atrae la luz y provoca que el efecto especial aparezca puesto que visualmente se observa como la luz va hacia el profesor.

Con relación al espacio, lo primero que observamos es que, en todo momento, el efecto especial se desarrolla dentro de un espacio real con personajes reales; integrándose de tal manera que el espectador no observa ninguna diferencia entre planos que no pertenecen a la misma escena.

Un aspecto a destacar hablando del espacio es que este se sirve del etalonaje para hacer más creíble y disimular las imperfecciones que puede tener la integración de diferentes personajes en diferentes espacios. Se ha otorgado a la imagen una coloración azul en sus zonas más oscuras que permite ocultar los bordes de todas integraciones que se llevan a cabo en la escena.

Con respecto al tiempo, los efectos especiales y el etalonaje no alteran la narración cronológica de los acontecimientos sólo forman parte de ella, salvo en la parte final de la escena donde aparece un fuerte brillo desde la cicatriz de Harry y que finalmente ilumina toda la pantalla y permite avanzar en el tiempo y ver a Harry (en la siguiente escena) ya mayor.

4.4.4.1.2 Relación con los recursos retóricos:

Dentro de esta escena, los recursos retóricos encontrados hacen referencia a los planos en los que el profesor Dumblore y la profesora Minerva se encuentran para dejar a Harry en casa de sus familiares.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena uno (La Adopción de Harry Potter)

Director de la Película: Chris Columbus



Recordemos que la escena comienza cuando el profesor Dumbledore se encuentra apagando las farolas de la calle y de pronto aparece la profesora Minerva quien se convierte de gata a persona. Entre tanto, ven llegar una luz que viene del cielo. Este es Hagrid que viene montado en moto trayendo a Harry Potter recién nacido. El profesor Dumbledore lo coge entre sus brazos y lo deja en la puerta de la casa de sus familiares.

Empezamos el análisis retórico con las figuras de dicción encontradas en esta escena. El recurso de la repetición se plantea en esta escena en las veces en que el profesor Dumbledore apaga cada una de las luces de las farolas que se encuentran en la cada. En consecuencia, repite esa acción una y otra vez hasta que termina apagando todas.

Dentro de las figuras de pensamiento encontramos el recurso retórico de la prosopopeya en la imagen del gato que posteriormente se convierte en la profesora Minerva. El recurso prosopopéyico se plantea en esta escena porque no es posible que un gato cobre forma humana posteriormente al momento en que este se lanza hacia el vacío. Esta característica sólo ha podido ser viable gracias a la intervención de los efectos especiales que hacen que un animal como el gato pueda cobrar vida humana y transformarse en persona.

Otro recurso retórico dentro de las figuras de pensamiento es el apóstrofe cuya presencia se encuentra al momento en que el profesor Dumbledore y la profesora Minerva se encuentran conversando a cerca de si fue oportuno hacer que Hagrid trajera a Harry, cuando de pronto aparece Hagrid montado en su moto llevando en brazos a Harry Potter.

También observamos la presencia del recurso de asociación al momento en que Dumbledore apaga las luces de las farolas. Cuando apaga una, las siguientes son apagadas de la misma manera, de forma tal que se asocia la manera en que el profesor Dumbledore extrae la luz de las farolas.

Finalmente, hablamos de los tropos y encontramos el recurso de la metonimia en esta escena, cuando Hagrid trae al niño en sus brazos, puesto que la consecuencia de ello es que Harry sea dejada en la puerta de la casa de sus tíos ya que son los únicos familiares que todavía le quedan vivos después de que hagan matado a sus padres.

Otro recurso (dentro de los tropos) es la antonomasia. En esta escena se plantea claramente en la figura de la profesora Minerva, puesto que cambia su apariencia normal para convertirse en una gata, sustituyendo su verdadera identidad por otro que vendría a ser como su sobrenombre.

4.4.4.1.3 Relación con la creatividad:

Uno de los pilares fundamentales de la creatividad en la realización de efectos especiales y etalonaje de esta escena es el uso de diferentes técnicas para la elaboración de efectos. Técnicas que pasan desde efectos mecánicos, como el aterrizaje de Hagrid en moto -que

posteriormente debe retocarse para eliminar los cables que le sujetan- hasta la transformación de la profesora Minerva McGonagall que termina siendo un híbrido entre imágenes reales y otras generadas íntegramente por ordenador.

Esto mencionado en el párrafo anterior se suma a la integración de efectos mecánicos dentro de un espacio real como es el caso, del ya mencionado, aterrizaje de Hagrid en el nuevo vecindario de Harry Potter. A esto hay que añadir la labor del etalonaje que no sólo crea una atmósfera más nocturna saturando los negros y atenuando los blancos, sino que además apoya la caracterización del personaje principal coloreando más su cara y resaltando los blancos que emanan de su cicatriz.

Todas estas intervenciones de los efectos especiales y el etalonaje hacen de esta primera escena de la película un conjunto de planos tratados visualmente que impactan creativamente en el espectador que va, a una sala de cine, a ver la película.

4.4.4.1.4 Originalidad de la escena:

La principal característica de originalidad en esta escena la tiene el efecto de transformación de la profesora Minerva McGonagall de gata a ser humano. En este caso se han utilizados diferentes técnicas de creación de efectos especiales. Lo principal es conocer que en base a los datos corporales del personaje se creó un modelo virtual a quien se distorsionó su aspecto corporal a través de técnicas de deformación como morphing o warping. Este es un proceso minucioso con resultados realmente atractivos ante los ojos de un espectador que no tiene porqué conocer como se elaboró esa escena.

La segunda característica dentro de la originalidad de la escena la encontramos en la forma como se resolvió el etalonaje en el momento en el que el profesor Dumbledore deja a Harry en la puerta de la casa de sus tíos. Se observa un cambio de luz que favorece a los personajes (en este caso a Dumbledore y al pequeño) .

Lo que se ha hecho es utilizar la luz de la lámpara de la casa de los tíos para que el etalonaje reforzara las luces altas y medias de este plano, y dar un tono más cálido –tonos naranjas- a la cara del niño, y aislarlo de la oscuridad de la escena resaltando su papel protagonista.

4.4.4.2 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena dos (Harry habla con la serpiente)

4.4.4.2.1 Relación con la narrativa:

Harry va a la casa de los reptiles junto con la familia de su tío. Harry se percató que puede hablar con la serpiente que se encuentra en cautividad. Se acerca su primo y comienza a insultarla. De pronto desaparece el vidrio que los divide y el primo de Harry cae dentro del espacio de la serpiente y esta huye al ver que el vidrio que la aleja de su libertad ya no existe.

En relación a los personajes observamos ciertas características en los efectos especiales y el etalonaje planteados en esta escena. Hay una relación directa entre el personaje y el efecto especial. En este caso es Harry quien provoca la presencia del efecto especial en escena haciendo posible que el vidrio que divide a la serpiente del resto del espacio, desaparezca.

Otro aspecto importante de esta escena es observar como uno de los personajes que participan de la acción es un efecto especial. Me refiero a la misma serpiente. Es un personaje en tanto en cuanto interactúa y dialoga con Harry durante el tiempo que esta en escena, pero por otro lado es un modelo mecánico creado a través de técnicas de animación electrónica que le ha permitido tener vida y movimiento propio.

En relación a la acción, el efecto especial forma parte de esta puesto que estamos hablando que no sólo interactúa directamente con uno de los personajes sino que además es un personaje en sí mismo, por tanto se encuentra siempre presente en el desarrollo de la acción. Por otro lado, el efecto especial al que hacemos referencia cuando hablamos de la desaparición del vidrio que divide a la serpiente del resto del espacio, provoca el desarrollo de la acción porque a partir de él comienzan a suceder una serie de acciones como la caída del primo de Harry en el lugar de cautividad de la serpiente y la posterior huida de esta.

En relación con el espacio, hablamos de dos aspectos importantes: el espacio como parte del efecto especial representado en el vidrio que divide a la serpiente del resto del espacio, y que durante el desarrollo de la acción desaparece dejando libre a la serpiente. El siguiente aspecto es el efecto especial como integrante del espacio real. Esto se observa tanto si hablamos de la serpiente -como personaje creado a través de medios mecánicos- como el vidrio que es un objeto real que aparece y desaparece de la escena.

Finalmente en relación al tiempo narrativo, mencionar que tanto los efectos especiales como su etalonaje conservan el tiempo cronológico que caracteriza el desarrollo del relato cinematográfico.

4.4.4.2.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena Harry y su familia van al museo de reptiles. Todos intentan ver a la serpiente que se encuentra en cautividad. El primo de Harry y su padre, golpean el vidrio que les separa de la serpiente para que esta les haga caso, pero no lo consiguen. Finalmente, Harry consigue que la serpiente le haga caso y su primo, al ver eso, lo aparta del lugar. Harry se enfurece y hace que el vidrio desaparezca y su primo caiga dentro de la jaula de la serpiente liberando a esta.

Comenzamos el análisis retórico de esta escena, observando las figuras de dicción que aparecen en esta puesta en escena. Uno de los primeros recursos retóricos que observamos

es la anáfora. Cuando el primo de Harry baja las escalera de su casa y las golpea a intervalos cortos para que a Harry le caiga todo el polvo que contienen.

También esta presente el recurso de la repetición en cada uno de los golpes que tanto el primo de Harry como su padre, ejecutan sobre el vidrio que les separa de la serpiente para llamar la atención de esta y, hacer que se mueva.

En esta escena se produce una pequeña elipsis, al momento en que el tío de Harry termina de hablar con este, inmediatamente después vemos un plano del museo de reptiles. Al espectador no se le ha mostrado todo el camino recorrido para llegar a ese lugar pero se sobre entiende que iban se dirigían a él.

El hipérbaton se observa en los planos en que el primo de Harry se apoya en el vidrio que le separa de la serpiente, y de pronto, este vidrio desaparece y cae sobre la jaula de la serpiente. En este plano vemos claramente como se rompe el hilo del discurso cambiando su plano de contenido dentro de la narración.

La reticencia es un recurso también presente en esta escena a través de la actuación de los actores en el plano de la expresión. El tío de Harry –al ver lo que su hijo se encuentra encerrado en la jaula de la serpiente y Harry se ríe de ello- mira a Harry con mucho enfado. Después de eso, al espectador no se le dice nada más pero saber ó podemos deducir que el tío de Harry le castigará en cuanto lleguen a casa.

Hemos hablado de las figuras de dicción pero también encontramos otras figuras de pensamiento como la prosopopeya puesto que da facultades de habla a un ser animal –en este caso una serpiente- que en la vida real no posee esa facultad.

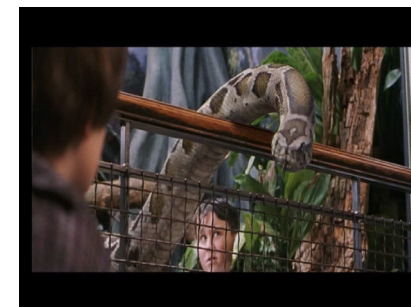
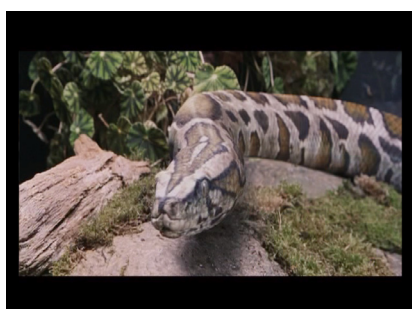
El efecto especial es el que hace posible la introducción de esta figura retórica que lo que quiere es manifestar, con mayor contundencia, los poderes que tiene Harry. De esta manera, vemos como Harry es el único niño capaz de comunicarse con la serpiente y de entenderla. Si recordamos, casi al final de la escena la serpiente le agradece a Harry que la haya liberado, y Harry es el único ser que recibe este mensaje.

La etopeya también esta presente en el plano de la expresión de este discurso. La forma en que el primo de Harry se comporta –los golpes que da sobre la escalera para que le caiga el polvo a Harry ó el golpe que le da a este para apartarlo de la serpiente- nos dan pista a cerca del carácter mimado y engreído que tiene este adolescente en su comportamiento frente a otros individuos de su misma edad.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena dos (Harry habla con la serpiente)

Director de la Película: Chris Columbus



Para finalizar analizamos los tropos encontrados y vemos como el recurso de la ironía esta presente en esta escena, de la mano del primo de Harry, quien golpea fuertemente el vidrio que le separa de la serpiente para llamar la atención de esta. En su lugar lo que consigue es que esta sea indiferente, y sólo –cuando el primo de Harry se retira- se comienza a mover.

4.4.4.2.3 Relación con la creatividad:

La creatividad de la escena esta enfocada a los realizadores de la serpiente que Harry visita en el zoológico y que se encuentra en cautividad. Para los técnicos en efectos especiales, su creación y producción resultó un trabajo de muchos días con la colaboración de muchas personas quienes hicieron posible crear su estructura y posteriormente cuerpo entero.

Se creó un modelo a escala real que debió ser diseñado por completo para que su textura correspondiera a la de una serpiente real. Se utilizaron diferentes materiales que sirvieron de soporte para la estructura del material y luego se pintaron los detalles a mano para que el modelo tuviera las mismas escamas que una serpiente real, con los mismos ojos y la misma lengua. En resumen, se creó un animatronic que tuvo en la creatividad de su diseño y modelado la mejor de sus características.

En consecuencia, la creatividad de esta escena valora la puesta en escena de un animal que no ha sido utilizado realmente puesto que intentar que una serpiente real realice los movimientos que se necesita para esta escena, es un trabajo que hubiera requerido de mucho esfuerzo de entrenamiento previo.

4.4.4.2.4 Originalidad de la escena:

Si la creatividad de la escena iba en función a la creación del animatronic de la serpiente creada a través de técnicas mecánicas de elaboración de efectos, la originalidad de la escena sigue el mismo camino, pero aportando más detalles a cerca de su diseño.

Hablamos de originalidad en esta escena en la forma que tiene la serpiente de moverse y de relacionarse con uno de los personajes de la misma –en este caso Harry Potter. La serpiente le habla, se comunica con él. Esa animación mecánica es original porque tiene que adaptar el modelo a gestos de comunicación que un animal con esas características no tiene en la realidad. Asimismo, los movimientos que realiza la serpiente una vez liberada, (que también son controlados a través de medios mecánicos) son rápidos y sinuosos para emular las acciones de un animal de estas características en la vida real.

En conclusión, la originalidad en la animación del movimiento del animatronic hace que el espectador asuma como real un modelo mecánico que se mueve por órdenes electrónicas a través de un controlador eléctrico que ha sido cuidadosamente elaborado para coordinar los movimientos del objeto.

4.4.4.3 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena siete (La varita de Harry Potter)

4.4.4.3.1 Relación con la narrativa:

En esta escena las acciones presentadas como consecuencia del uso de las varitas mágicas son efectos especiales. Cada una de estas varitas reaccionar de forma diferente cuando Harry las agita. Recordemos que la primera de ellas, provoca que los papeles salgan volando de los cajones, la segunda hace posible que un jarrón de flores se rompa, y por fin –la tercera- llena de viento y color a Harry cuando la coge.

En relación a la narrativa –estos tres efectos especiales- tienen como característica común el haber sido provocado por el protagonista. Así observamos que cuando Harry agita la primera varita los cajones salen despedidos con papelería incluida, cuando Harry mueve la segunda varita, se rompe el florero, y es con la tercera varita con la que Harry se identifica sin provocar desperfectos pero si una luz especial que lo ilumina.

Por otro lado, los personajes sufren cambios de ánimos al ser testigos de las acciones de las varitas representadas a través de los efectos especiales, de esta manera vemos como tanto Harry como el dependiente de la tienda se asustan, deciden que la varita no es la apropiada o finalmente observamos como la última varita es la que le pertenece a Harry Potter.

Otro aspecto importante dentro de la relación con el personaje es el hecho que el efecto especial utiliza un objeto real (como la varita) para realizar su aparición en la escena, siempre teniendo como ejecutor de la acción al personaje.

El personaje también es influenciado por el etalonaje, especialmente cuando Harry toma la última varita. Esta provoca un fuerte viento y la iluminación de la imagen de Harry con una coloración ligeramente rojiza en los medios tonos. Cuando Harry deja de agitar la varita vuelve a su coloración normal.

En relación a la acción, el efecto especial aparece como consecuencia de la acción explícita de Harry de agitar cada una de las varitas cada vez que las toma, de esta manera prueba si la varita en cuestión es buena o mala para él provocando la aparición del efecto especial según corresponda.

En la última aparición del efecto especial, la acción de Harry al agitar la varita hace posible que el efecto especial aparezca como un efecto mecánico unido a un etalonaje que permite describir y resaltar mejor la acción. Recordemos que cuando Harry agita esta varita una fuerte luz comienza a iluminarse llenando de un rojo tenue algunas zonas grises alrededor suyo. En consecuencia el etalonaje esta presente en la misma acción.

En relación al espacio, los efectos especiales de esta escena se desarrollan dentro de un espacio real como lo puede ser una tienda donde venden varitas mágicas. Es un espacio real tangible, si bien es cierto, el bien que se vende no es un objeto que en la realidad se venda en una tienda, pero –volvemos a repetir – que el lugar si que corresponde a una tienda común en nuestros días. Algo más que debemos añadir es que ese espacio sufre las consecuencias del efecto especial al momento en que obtiene desperfectos como consecuencia de su uso.

Finalmente, en relación al tiempo simplemente volver a indicar que una vez más estamos frente a una escena donde se sigue el tiempo cronológico en el desarrollo de los acontecimientos. La escena se presenta dentro del tiempo narrativo del relato cinematográfico.

4.4.4.3.2 Relación con los recursos retóricos:

Los recursos retóricos que encontramos en esta escena giran en torno al núcleo principal de efectos especiales suscritos a cada uno de las varitas que el dependiente da a Harry. Recordemos que Harry está con Hagrid comprando todos los objetos necesarios para ir a la escuela. Lo último que le falta es la varita mágica por lo que Harry va a la tienda que las venden. El vendedor le da tres varitas para que las pruebe y sólo la tercera es la que le sirve.

Para esta escena comenzamos con el análisis de las figuras retóricas de dicción nombrado el recurso retórico de repetición dentro de los planos en que se muestra a Harry utilizando cada una de las varitas que le da el dependiente para que pruebe. Harry repite la misma operación con cada una de las varitas, ejecutándolas y haciendo que estas provoquen desperfectos cuando no son adecuadas para él, ó aciertos cuando es la más adecuada.

Dentro de las figuras de pensamiento podemos comenzar analizando la figura de la paradoja. Esto sucede cuando Harry se encuentra dentro de la tienda donde venden varitas mágica, y prueba diferentes varitas siendo estas un desastre porque ocasionan desperfectos cuando Harry las mantiene, pero justamente es contradictorio que la varita, cuyo material de origen es la cola de ave fénix y de la cual se produjeron dos, -una de ellas le hizo a Harry la herida que tiene en la cabeza- sea la varita que le encaje perfectamente a Harry.

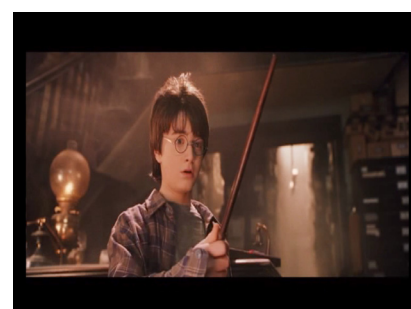
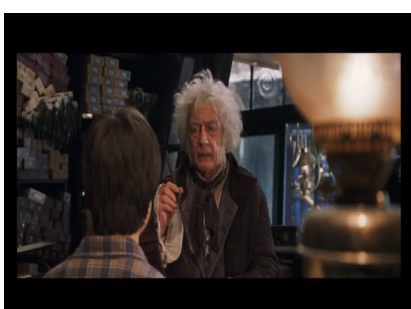
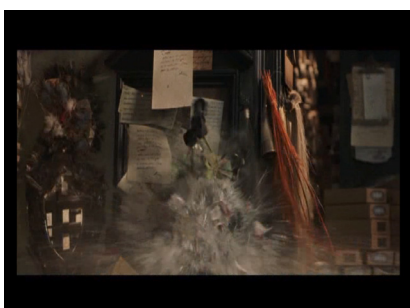
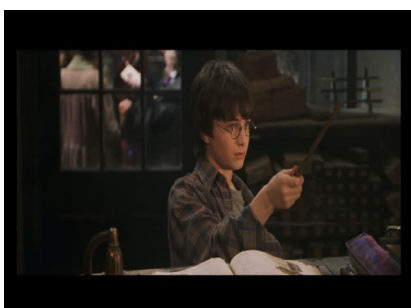
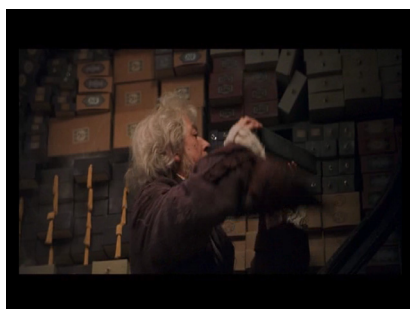
La protagonista de la escena es la varita mágica que Harry debe adquirir para empezar sus clases en la escuela Hogwarts. La metonimia –como tropo- es una figura retórica presente en esta escena por el hecho de que la correcta varita se muestra presente sólo en una de las tres ocasiones en las que Harry tiene oportunidad de probarlas.

El elemento a sustituir es la correcta varita, que en una primera instancia se presenta en una varita equivocada al ocasionar que los cajones de la tienda salgan despedidos al momento en que Harry utiliza ese instrumento.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena siete (La varita de Harry Potter)

Director de la Película: Chris Columbus



La segunda vez que lo intenta, el mismo elemento es sustituido nuevamente por una varita errónea al momento en que el florero es roto por la acción de la varita que Harry tiene en mano. Es solamente en la tercera vez que lo intenta cuando el elemento a ser sustituido encaja con las expectativas de los protagonistas.

Y para terminar hablaremos de la hipérbole como tropo presente en la escena a través de esa partícula de polvo y viento que envuelve a Harry una vez que este tiene entre sus manos la varita correcta. En esta escena, este recurso no se muestra visiblemente exagerado pero la connotación del plano del contenido producto de la puesta en escena del plano de la expresión brinda al espectador una idea clara de grandiosidad directamente referida al uso de la varita mágica por parte de Harry, esto ayuda fundamentalmente al discurso de la escena porque refuerza el pensamiento de que, mientras el resto de varitas hacían daño en las manos de Harry esta exalta su persona y no reacciona de forma agresiva ante su uso.

4.4.4.3.3 Relación con la creatividad:

Cada vez que Harry Potter mueve cada una de las varitas que el dependiente le da se produce un efecto especial. La creatividad está en combinar el movimiento de las varitas y la reacción inmediata en el entorno. La consecuencia del movimiento de las varitas depende del tipo de varita que se utilice. El efecto especial se integra perfectamente en el entorno produciéndose el efecto especial a través de medios mecánicos que ayudan a que sea lo más verosímil posible.

Cuando Harry finalmente encuentra su varita, la elaboración de esos planos supone una creatividad en su integración puesto que el efecto planteado para dichas tomas compone una imagen usando elementos mecánicos (que provocan el viento que aparece) y elementos digitales como la partícula de polvo que se observa al momento en que Harry utiliza la varita.

El etalonaje también contribuye con su dosis de creatividad coloreando a Harry al momento en el que recibe su verdadera varita. El etalonaje no sólo ayuda a la integración del efecto sino que también crea una atmósfera especial que contribuye creativamente a reforzar la presencia del efecto especial —en este caso las partículas de viento que emanan al momento en que Harry encuentra su verdadera varita.

4.4.4.3.4 Originalidad de la escena:

La forma en que se ha puesto en escena el efecto especial, resolviendo una demanda de guión promueve la originalidad de la escena haciendo que esta sea más llamativa ante los ojos del espectador. Las consecuencias de las varitas hacen entender al espectador que estas no son adecuadas para Harry, por ello se resuelve ejecutar efectos especiales cuyas consecuencias son desastrosas (recordemos los casos en los que las varitas provocan que los cajones salgan despedidos o cuando se rompe un florero) Sin embargo, cuando Harry encuentra su varita se produce una sensación de gozo, que se refleja en la presencia de una partícula de viento (y

efecto de viento mecánico) que hace que Harry se vea envuelto en una atmósfera agradable, lo cual hace deducir que es la varita correcta.

A esto contribuye el etalonaje que al crear un cambio de luz dirigido al personaje de Harry, hace que este centralice toda la acción y resalte en relación al resto de los elementos de la escena. Además añade una coloración naranja a la zona para dar una sensación más cálida al entorno.

4.4.4.4 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena nueve (Andén 9 $\frac{3}{4}$, hacia la escuela Hogwards)

4.4.4.4.1 Relación con la narrativa:

La intención durante toda esta escena es mostrar al espectador la ruta que sigue Harry Potter en su camino hacia la escuela de magia. El mensaje más importante es la magia. Para ello el director coloca un efecto especial – atravesar un muro de hormigón- en esta escena. Recordemos que Harry va con Hagrid a la estación de tren. Hagrid deja a Harry sólo y este necesita encontrar el andén 9 $\frac{3}{4}$. Preguntando por el andén encuentra a la familia Winsley atravesando el muro que les lleva al andén 9 $\frac{3}{4}$.

En relación con el personaje debemos mencionar que unas de las características más importantes dentro de los efectos especiales planteados en esta escena es que los mismos personajes son quienes provocan la aparición del efecto especial. Al coger carrerilla e ir corriendo directamente hacia el muro que divide los andenes 9 y 10, los personajes hacen que se provoque el efecto especial, que visualmente, hace posible que Harry y los demás aparenten atravesar el muro.

Este efecto especial provoca en el personaje un trastorno psicológico puesto que en un primer momento no sabe como va a poder atravesar ese muro, y por lo tanto se encuentra muy nervioso al respecto, sin embargo al atravesarlo su ánimo cambia y se siente admirado por el entorno que le rodea. Otro aspecto es que los personajes en si mismos son el efecto especial.

Al momento en que estos corren hacia el muro, al llegar a él comienza a desaparecer progresivamente el cuerpo del personaje dando la sensación que han atravesado el muro. Esta acción del personaje no es posible en la vida real sólo gracias a la intervención del efecto especial.

De todo lo dicho anteriormente cabe señalar que el efecto especial es el medio que utiliza el personaje para desarrollar la acción. El efecto especial le permite atravesar el muro y una vez

que lo hace se encuentra en otro espacio donde desarrolla una acción determinada, por ejemplo, tomar el tren e irse a Hogwards.

En consecuencia habría que decir que el efecto especial no sólo es provocado por los personajes sino que también se sirve de objetos reales para su aparición. En este caso en concreto, este efecto especial se sirve del muro que divide el andén 9 y 10 de la estación de trenes de Londres para poder aparecer en escena.

En relación con la acción, el efecto especial forma parte de la acción al momento en que Harry y los demás cogen carrerilla y corren directamente hacia el muro que divide al andén 9 y 10 de la estación de trenes de Londres. Por lo tanto, el efecto especial aparece como consecuencia de la acción de los personajes.

En relación al espacio el efecto especial tiene una particular importancia. En una primera parte el espacio real forma parte del efecto especial o mejor dicho se modifica el espacio real para que forme parte del efecto especial. Esto lo observamos al momento en que los personajes atraviesan el muro. El espacio real deja en esos planos su realidad y se mimetiza con el efecto especial provocando la credibilidad de la acción. También se podría afirmar que el efecto espacial se integra con la realidad para aparecer en escena.

Otra característica de esta escena es que utiliza otros espacios al momento en que finaliza el efecto especial. Harry y los demás, al atravesar el muro lo que hace es trasladarse hacia el andén 9 $\frac{3}{4}$ desde donde sale el tren hacia Hogwards. Este espacio es diferente al de la estación de trenes de Londres, no sólo en su estructura sino también en su coloración.

Los planos de esta escena no juegan con el etalonaje salvo el correspondiente al andén 9 $\frac{3}{4}$, que tiene un tono ligeramente rojizo acorde con el color del tren que lleva a Harry Potter hacia la escuela de magia, Hogwarts.

Lo que se quiere transmitir con esa diferencia de color es distinguir al tren de Hogwards del resto de trenes de la estación. Si no existiera esa tonalidad rojiza podríamos pensar que es un tren cualquiera y sin importancia.

En relación al tiempo, la escena continúa dentro del tiempo cronológico narrativo-fílmico sin sufrir ninguna alteración que sea provocada por el efecto especial.

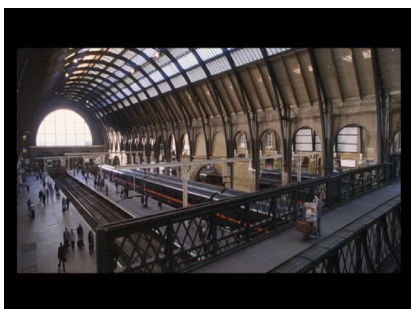
4.4.4.4.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena Harry está buscando el andén 9 $\frac{3}{4}$ que no es posible encontrarlo en la estación de Londres porque no existe. Le pregunta a un oficial de la estación, y después de obtener respuesta ve como un grupo de personas se dirige y hace referencia a ese andén. Harry les sigue y les ve atravesar una columna justamente entre el andén 9 y 10 que le dirige a la plataforma 9 $\frac{3}{4}$. Finalmente, Harry hace lo mismo y logra pasar al andén 9 $\frac{3}{4}$.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena nueve (Andén 9 $\frac{3}{4}$, hacia la escuela Hogwards)

Director de la Película: Chris Columbus



Empezamos el análisis de las figuras de dicción hablando del recurso retórico de la repetición. Esta se encuentra en la acción de los niños de corren hacia la columna entre el andén 9 y 10 para llegar al andén 9 $\frac{3}{4}$. Cada uno de los niños corre hacia la esa columna repitiéndose la acción hasta que todos los niños han cruzado.

Pasamos a revisar las figuras de pensamiento que encontramos en esta escena, y nos encontramos con el recurso de la topografía. Cuando Harry llega a la estación de trenes y se da cuenta que tiene que dirigirse al andén 9 $\frac{3}{4}$, intenta preguntarle a Hagrid donde está ese andén pero este había desaparecido. En su búsqueda encuentra a una familia cuyos niños también se dirigen a Hogwarts y ve como estos saben muy bien donde se encuentra el andén 9 $\frac{3}{4}$. Observa como los chavales corren entre la columna del andén 9 y 10, y de pronto, desaparecen llegando al andén en cuestión. Harry hace lo mismo y observa como es el andén por dentro y donde está el tren que lo llevará a Hogwarts.

En resumen, la topografía (en esta escena) nos describe la plataforma 9 $\frac{3}{4}$, y la forma de cómo los alumnos llegan a ella, además de presentarnos el entorno interno de la estación de tren que lleva a la escuela de Hogwarts.

La apóstrofe también es otra figura de pensamiento que se encuentra en esta escena justamente en el momento en que Harry le pregunta a un oficial de la estación por el andén 9 $\frac{3}{4}$, este le dice a Harry que está loco porque ese andén no existe y en ese mismo instante Harry ve pasar a la familia de Ron que se dirigen al andén que él estaba buscando.

La asociación la observamos en el plano en que los chavales comienzan a correr contra la columna entre los andenes 9 y 10. Una vez que lo hace uno, los demás siguen sus pasos por asociación incluido Harry Potter quien se une al grupo.

Dentro de los tropos, la metonimia es el recurso retórico que se encuentra presente en esta escena. El efecto especial lo que trae implícito es que si corres, atraviesas la columna, y llegas a la estación 9 $\frac{3}{4}$ para coger el tren a Hogwarts. Harry simplemente escucha hablar a una señora que acompaña a sus hijos y los deja en la estación 9 $\frac{3}{4}$. Simplemente con ver como los niños corren y atraviesan la pared, Harry comprende que esa es la manera de poder llegar a ese andén.

4.4.4.4.3 Relación con la creatividad:

Si recordamos la forma en que los niños deben llegar al tren que les dirige a Hogwarts, observamos que es una manera creativa para alcanzar dicho objetivo. Puesto que no es sólo difícil encontrar un andén 9 $\frac{3}{4}$ en la vida real sino también entrar en él. El efecto se integra perfectamente dentro de un espacio real como la estación de trenes de Londres. Utiliza una técnica de creación de efectos recurrente como es el Cromakey para una vez sustraído el

personaje de su fondo cromático y animando una máscara que permite que poco a poco vaya desapareciendo dando la sensación que cruza la pared y llega a otro espacio.

Una vez en el andén el etalonaje que se plantea utiliza la creatividad haciendo que todo el entorno tome los colores rojizos característicos del tren que llevará a los niños a su primer año en la escuela Hogwards de magia. En consecuencia, la coloración rojiza contribuye creativamente a que el espectador identifique ese tren y andén como las vías indicadas para llegar a la escuela.

4.4.4.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de esta escena radica en varios puntos primero su ubicación 9 $\frac{3}{4}$, puesto que no existe un andén con esa nomenclatura, y lo segundo es la forma como los niños llegan a ese andén. Haciendo uso de los efectos especiales se logra hacer que un niño cruce la pared y aparezca en otro andén. Todo esto supone la forma de resolver una demanda de guión que hace que los realizadores y el equipo de efectos especiales piensen en como solventar el problema de hacer que los niños atraviesen una pared y que a su vez parezca algo normal.

Asimismo hay que valorar que la originalidad no sólo radica en el planteamiento del efecto sino también, y principalmente, en su ejecución. Al momento en que se plantea la realización del efecto hay que conjugar varios factores entre ellos la velocidad con que los niños corren hacia la pared, y en consecuencia la cantidad de cuerpo del niño que se va sustrayendo, y a su vez el tiempo en que termina toda la sustracción que además determinará la cantidad de animación de máscaras para finalizar exitosamente el efecto.

4.4.4.5 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena doce (Un sombrero elige el destino de Harry)

4.4.4.5.1 Relación con la narrativa:

Harry Potter y los demás alumnos de primer año son destinados a una escuela en particular por la decisión del sombrero que la profesora Minerva les coloca en la cabeza de cada uno de estos alumnos. Recordemos que el efecto especial de esta escena se centra fundamentalmente en el movimiento del sombrero puesto encima de cada una de las cabezas de los niños.

Así en relación los personajes debemos decir que el efecto especial influye en el ánimo de los personajes de esta escena debido que de la decisión que el sombrero tome depende la casa o escuela donde ellos vayan a pertenecer. En la mayoría de los casos se muestra una satisfacción por la elección hecha de parte del sombrero.

Por otro lado, este sombrero –que es en sí mismo el efecto especial- a su vez participa como personaje dentro de esta escena decidiendo el futuro de cada uno de los alumnos del primer año.

En relación a la acción hablamos que el efecto especial forma parte del desarrollo de la misma acción puesto que es en sí mismo un personaje más dentro de la escena que actúa y cuya actuación provoca la reacción de alegría de los demás personajes de la escena.

En relación al espacio, el efecto especial forma parte del espacio real. El efecto especial y su etalonaje se integran dentro de un espacio real mimetizándose con él y haciendo creíble el desarrollo de la acción.

Entonces, el efecto especial es cuidado a través del etalonaje para integrarse sin problema dentro del espacio real donde se desarrollan los acontecimientos. Su etalonaje ayuda a reforzar la atmósfera otorgada al espacio y además facilita la integración de personajes pertenecientes a distintos espacios. Un ejemplo de ellos es la integración del sombrero sobre el espacio real una vez que la profesora Minerva coloca el sombrero encima de las cabezas de cada uno de los alumnos.

Otra característica que debemos mencionar en relación al espacio es la transformación del techo de la escuela de Hogwarts. Este deja de ser un techo cerrado de ladrillo o piedra y se observa, en su lugar, un espacio abierto donde se puede ver el cielo del exterior rodeado de luces a lo largo de su espacio.

En relación al tiempo, esta escena respeta el tiempo cronológico de los hechos tal y como lo han venido haciendo las demás escenas analizadas. Por tanto no se observa ningún cambio de tiempo producto del empleo del efecto especial o del etalonaje.

4.4.4.5.2 Relación con los recursos retóricos:

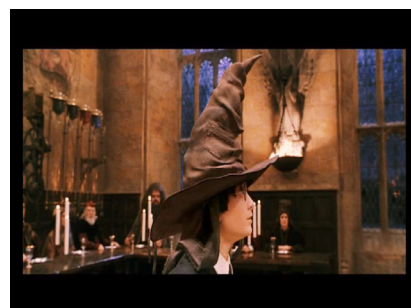
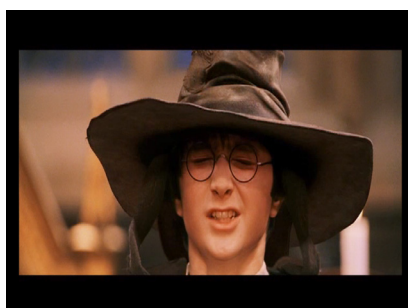
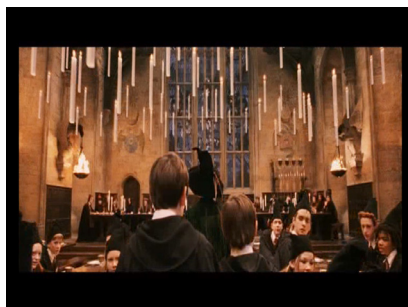
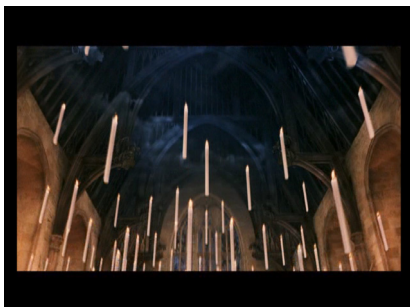
En esta escena, los recursos retóricos que vamos analizar van a girar entorno, fundamentalmente, del sombrero que se coloca a cada uno de los niños, y que designa la familia a la cual va a pertenecer cada uno de los chavales. Entonces, si echamos un vistazo al argumento, en esta escena cada uno de los niños pasa al frente del gran salón y se sienta en una silla donde la profesora Minerva le coloca el sombrero. Este comienza a analizar los pensamientos de los niños y le designa familia. Cuando Harry llega ante el sombrero tiene claro que no quiere ir a una determinada escuela, por eso el sombrero decide enviarlo a otra familia.

Dentro de las figuras de dicción que observamos en esta escena podemos mencionar como primer recurso retórico a la repetición.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena doce (Un sombrero elige el destino de Harry)

Director de la Película: Chris Columbus



Todos los niños de primer año de la escuela de Hogwarts comienzan a pasar uno a uno al frente de la gran sala comedor y la profesora Minerva les pone el sombrero para que este determine a que familia pertenecen. Esta acción se repite hasta que todos los niños hayan sido destinados.

Dentro de las figuras de pensamiento, podemos observar la presencia del recurso retórico de la prosopopeya, en este caso, dando vida al sombrero que tiene un papel importante en esta escena, puesto que es el responsable que cada niño vaya a una escuela determinada y trabaje por ella, para que al final del año gane al resto de escuelas.

El valor retórico de este efecto es muy importante porque además, el sombrero, es capaz de leer los pensamientos e ideas de los niños y en función a eso decide a que escuela va a ir. La facultad que tiene el sombrero de ver el carácter de los niños permite la descripción de estos comportamientos, haciendo que en la escena intervenga el recurso de la etopeya. De esta forma el sombrero toma todos estos datos de comportamiento de los niños y hace que cada uno de ellos vaya a una familia determinada, que también coincidirá con su carácter y de esa forma permitirá un mejor desempeño de las funciones del chaval en la casa a la que pertenece.

Una vez más también el recurso de la asociación esta presente dentro de las figuras retóricas de pensamiento. En este caso, hay dos tipos de asociación. La primera de ellas asocia el comportamiento del primer niño que se sentó en la silla y fue destinado con el resto de los niños, puesto que estos hicieron lo mismo que este primer niño tomándolo como referencia.

El segundo tipo de asociación lo que hace es asociar el carácter del niño con lo que el sombrero puede ver dentro del chaval, haciendo que este tome una decisión u otra en función al criterio de asociación que el sombrero encuentra en el niño.

Para finalizar hablamos de los tropos encontrados en esta escena y vemos como la metonimia se encuentra presente en los planos de esta puesta en escena. Cuando se le pone el sombrero a cada uno de los niños, este finalmente va a ser quien decida –como consecuencia de la lectura de pensamiento que les hace- a que escuela van los chavales, que es por ende, el lugar donde mejor van a integrarse.

4.4.4.5.3 Relación con la creatividad:

La creatividad en la elaboración de este efecto especial radica en el empleo de las técnicas para su creación. Se ha tenido que fabricar un sombrero con base de un color y el cono de otro color completamente homogéneo para que luego pueda ser manipulado por el ordenador.

Hacer que un sombrero real haga ese tipo de movimientos es muy difícil si tenemos en cuenta que podemos hacerlo con un programa de animación. En consecuencia, se realiza una

integración de imágenes teniendo como base la imagen original del Cromakey, que luego será borrada y reemplazada por la imagen del sombrero –como los movimientos de vocalización, creados- que ha sido creada por ordenador.

A expuesto anteriormente debemos valorar muy alto la forma en que se ha realizado la animación de los gestos de vocalización que se le han otorgado al sombrero, puesto que hacen verosímil a un objeto inanimado que cobra vida dentro de un escenario mágico. Una vez más las nuevas tecnologías favorecen a que las más inverosímiles ideas se puedan hacer realidad creándolas sobre un entorno irreal.

4.4.4.5.4 Originalidad de la escena:

El sombrero que decide a que escuela va a pertenecer cada niño, es un elemento creado con originalidad. Es la forma en que se ha resuelto una idea planteada en el guión y que ha sido favorablemente ejecutada por el equipo técnico de creación de efectos especiales. No sólo la idea puede ser original sino fundamentalmente la ejecución de la misma, desde la creación del modelo hasta su etalonaje pertinente que hace posible que su integración no delate sus orígenes de creación.

Para crear el sombrero y hacer que tome características reales, se utilizó para el rodaje una base de sombrero real y el resto se lo pintó de verde para posteriormente quitar esa parte y reemplazarla por la parte del sombrero que ha sido animado por ordenador. En consecuencia, se han integrado dos elementos diferentes que ha permitido crear un único elemento como el sombrero que decide a que grupo va cada niño.

Asimismo, también debemos hacer referencia a la animación del objeto puesto que no es fácil hacer hablar a un objeto como un sombrero, por tanto se cuida de detalles en su creación para hacer más creíble el papel protagonista que desempeña este efecto especial, ya que es el que tiene la responsabilidad de enviar a cada niño a su escuela correspondiente.

4.4.4.6 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena trece (El banquete)

4.4.4.6.1 Relación con la narrativa:

Una vez más la magia se presente en la escena. Todos los alumnos comienzan a disfrutar de la comida que ha aparecido inmediatamente después que Dumbledore dijera que empezaba la celebración. Este efecto de aparición de la comida viene acompañado de la aparición de los personajes pertenecientes a cada una de las escuelas. Estos personajes aparecen en forma de fantasmas que van volando a lo largo de la gran sala. Posteriormente observamos el efecto especial que hace posible que las escaleras se vayan moviendo mientras que los alumnos

están subiendo sobre ellas. Finalmente observamos como las imágenes de los lienzos cobran vida y hablan y se mueven como si fueran objetos reales.

En relación a los personajes, el efecto especial, actúa como personajes en si mismo a través de la presencia de las almas que representan a cada una de las escuelas. Estas almas son personajes que e aparecen a los miembros de las escuelas y entablan un diálogo con ellos.

Dentro de los efectos especiales de la escena, algunos de ellos, son provocados por los mismos personajes y además sirven a estos a continuar con el desarrollo de la acción. Tal es el caso del efecto especial en el que la figura del lienzo habla con uno de los personajes y se mueve para dejarle el paso y así abrir la puerta que les separa de las habitaciones.

En consecuencia el efecto especial sirve al personaje como medio para desarrollar su posterior acción o su acción inmediata. En el caso de la mujer del lienzo que habla con el alumno es la que permite que estos entren a las habitaciones. El siguiente ejemplo son las escaleras quienes, a través de sus movimientos permiten que los alumnos lleguen a su destino.

Finalmente decir que en relación a los personajes existe, en esta escena, un efecto especial que se basa en un objeto real para aparecer en la escena, me refiero a las propias escaleras. Estas son un efecto especial realizado a través de una creación mecánica que utiliza a la escalera como objeto real para transformarlo en un objeto cuyo comportamiento no es real.

En relación a la acción podemos decir que el efecto especial -tanto las almas que vuelan a lo largo de toda la sala, las escaleras que se mueven, y la mujer del lienzo que deja pasar a los alumnos- forma parte constante de la acción y se mimetiza con ella. Además en el caso en concreto de la mujer del lienzo, provoca que los alumnos puedan entran a sus habitaciones.

En relación al espacio tanto el efecto de las almas que vuelan a lo largo de la sala como el efecto de la escalera y de la mujer del lienzo se integran dentro de un espacio real que el etalonaje ayuda a recrear colocando una coloración naranja que permite ir más de acuerdo con el color que emanan las velas.

En relación al tiempo, el desarrollo de la escena sigue un tiempo cronológico sin el uso de ninguna técnica de efectos especiales para acortar o dilatarlo. Las acciones se realizan teniendo en cuenta el tiempo narrativo.

4.4.4.6.2 Relación con los recursos retóricos:

Los recursos retóricos que se plantean en esta escena aparecen conforme al discurso estipulado para la misma. En consecuencia, vemos como los alumnos de primero (junto con los demás compañeros) comienzan a celebrar el nuevo año de estudios. Aparece el banquete que

tienen previsto, y en medio empiezan aparecer los personajes pertenecientes a las familias donde ha sido colocado cada uno de los alumnos. Estos seres son fantasmas que comienzan a pasearse por todo el comedor principal durante la celebración. Una vez terminado el festín, los alumnos son llevados a sus dormitorios para lo cual utilizan las escaleras. Estas guardan a los alumnos una sorpresa puesto que tiene la característica de –durante el camino- cambiar de destino.

Comenzamos el análisis retórico haciendo un repaso a las figuras de dicción que encontramos en esta escena. Una de ellas es la figura de la repetición. Para ilustrar este recurso observamos la presencia de las almas que aparecen en escena. Estas almas aparecen de pronto y reiteradas veces en la escena. Son almas de diferentes familias pero que repiten su aparición de la misma manera.

Otra situación que hay que comentar es que se produce una pequeña elipsis al momento que los alumnos están comiendo en la gran sala comedor y terminan de hablar con las almas. Una vez realizada esa acción que se presenta en el plano de la expresión, las almas se retiran y se observa a los alumnos subiendo las escaleras que se mueven con dirección a sus habitaciones. Este cambio de situación que no hemos visualizado en el plano de la expresión pero que se ha entendido perfectamente en el plano del contenido manifiesta la presencia inequívoca del recurso de la elipsis.

Continuando con las figuras de dicción, observamos el recurso del hipérbaton al momento en que los niños suben las escaleras con dirección a sus dormitorios, y estas comienzan a moverse y cambiar de dirección. Este cambio de dirección produce un cambio en el discurso de este elemento dentro de la escena.

De las primeras figuras de pensamiento observamos la prosopopeya. El elemento de la escalera, al ser un objeto inerte, no debería moverse –porque además es un objeto muy pesado- , pero en cambio en la escena este objeto una característica de movimiento otorgada a través de la creación de efectos visuales.

Para esta escena se hace uso de la etopeya, puesto que las almas que comienzan a salir entre las mesas, correspondientes a cada una de las escuelas, facilitan mayor información a cerca de ellas mismas y de cómo han sido sus caracteres.

También la topografía esta presente describiendo la escalera que lleva a los alumnos a sus habitaciones. No sólo observamos la cualidad de movimiento que tiene la escalera sino también vemos como el lugar esta rodeados de cuadros que tienen un movimiento interior en cada una de las representaciones gráficas que se obtienen en su plano expresivo.

Además de lo mencionado anteriormente, se observa el recurso retórico de la idolopeya en las almas que hablan con los alumnos en la gran sala comedor. Los alumnos se encuentran comiendo tranquilamente y de pronto aparecen estas almas que comienzan a hablar sobre las familias a las cuales pertenecen.

Dentro de los tropos, encontramos el recurso de la metonimia en la forma en que los niños son llevados por las escaleras hacia sus habitaciones. Los niños son advertidos que la consecuencia de tomar las escaleras no siempre significa ir a su mismo destino porque estas pueden llevarlo hacia otros destinos.

4.4.4.6.3 Relación con la creatividad:

En esta escena lo más destacado en relación a la creatividad es la actuación que los niños tienen que hacer en frente de personajes semitransparentes como las almas pertenecientes a cada una de las escuelas. Los niños comienzan a comer y de pronto se encuentran con que estos personajes atraviesan las mesas sin problema y comienzan a deambular por toda la sala haciendo referencia a las escuelas de donde vienen.

Los niños se sorprenden en un principio pero luego se acostumbran a su presencia y comienzan a interactuar de forma más tranquila. Otra característica de la escena que hay que resaltar por su creatividad son los planos en que uno de los niños habla con la mujer de un cuadro para que le permita abrir la puerta y entrar a los dormitorios. Es interesante ver como se ha solucionado el problema de la integración de la mujer dándole a esta una textura de cuadro al óleo para mimetizarla con su entorno. Esta textura es una herramienta que viene el programa de composición utilizado para creación de la escena.

4.4.4.6.4 Originalidad de la escena:

Hay un detalle, importante, en la coloración de estos personajes que se emplea como un recurso de originalidad al momento de etalonar. El color grisáceo de las almas da la sensación que son seres muertos que han salido de sus tumbas. Los colores que dominan la escena son los tonos negros y rojizos característicos de ese interior de la escuela, que hacen resaltar el gris de esos elementos.

Esa originalidad al momento de corregir el color permite que las actuaciones de los personajes que encarnan a las almas, cobren especial protagonismo y no se pierdan dentro de la multitud de gente que asiste a ese gran banquete de bienvenida que ha organizado la escuela para los alumnos del primer año. Si observamos con detenimiento vemos que la coloración del espacio de la sala donde se encuentran los personajes conjuga con el cielo mágico que lleva unas velas colgadas en su interior que las responsables de emitir esa coloración que posteriormente se ha manipulado en la sala de etalonaje.

4.4.4.7 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena catorce (Clase con la profesora McGonagall)

4.4.4.7.1 Relación con la narrativa:

Harry y Ron llegan tarde a la clase de la profesora Minerva McGonagall. Al entrar al aula ven que sólo hay una gata en el pupitre y piensan que no está ella, cuando de pronto esa gata se transforma en la profesora. Otro efecto especial presente es el momento en que reciben el correo. Harry abre el periódico y ve una foto en movimiento mientras lo lee.

En relación a los personajes, los efectos especiales utilizados para esta escena se comportan de diferente manera. El primero de ellos, correspondiente a la transformación de la profesora McGonagall influye y cambia el aspecto físico del personaje puesto que la transforma de animal a persona. Es por eso que el efecto especial hace posible que el personaje utilice esta transformación como medio para desarrollar una posterior acción.

En el caso de la fotografía del periódico, este efecto especial, se sirve del jornal como medio para aparecer en escena haciendo posible que el espectador vea una fotografía que en condiciones reales no podría ver.

En relación a la acción observamos que el efecto especial de transformación (en este caso) forma parte del desarrollo de la misma acción. Aparentemente no está provocado por ningún factor externo salvo el mismo hecho que la profesora se transforma de animal a persona y viceversa.

En relación al espacio el efecto especial se integra en todo momento. La profesora Minerva McGonagall se transforma de gata a persona en la misma aula donde dicta las clases delante de los ojos de todos los alumnos. De allí que su integración sea muy importante porque no utiliza ningún truco de edición que le ayude a pasar de un personaje a sino más bien vemos claramente como se realiza esa transformación a lo largo del desarrollo de la acción dentro de los planos correspondientes.

Otro aspecto en relación al espacio es lo observamos con la fotografía en movimiento del periódico. En este caso, el efecto especial utiliza otros espacios diferentes al de la acción global como lo es el espacio del periódico y se circunscribe a él. No saliéndose de ese entorno.

En relación al tiempo, los efectos especiales planteados en esta escena no producen ningún cambio en el tiempo narrativo. Utilizan el tiempo cronológico de los hechos salvo con algunas intervenciones del montaje donde ayuda a acortar el tiempo del relato.

4.4.4.7.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, Harry y Ron llegan tarde a su clase con la profesora Minerva McGonagall y, al encontrar solamente a una gata sentada encima del pupitre, piensan que ella no está. Pero mientras comienzan a colocar sus cosas en el pupitre ven (con sorpresa) como la profesora deja su aspecto de gata para transformarse en persona.

Comenzamos analizando los recursos retóricos agrupados en las figuras de dicción. En relación a estos encontramos la presencia del hipérbaton cuando la profesora Minerva McGonagall cambia su apariencia de gata a persona, cambiando, de esta forma, el discurso que ella tenía dentro del plano de la expresión de la escena que afecta asimismo al plano del contenido.

Seguidamente comenzamos a analizar las figuras retóricas de pensamiento de la mano de la prosopopeya. El gato que se presenta en esta escena tiene una característica de transformación que no son propias de su especie. Esta cualidad (que ha sido otorgada a través de los efectos especiales) quienes han hecho posible que ese gato pueda transformarse en la profesora Minerva McGonagall.

Cuando Harry y Ron piensan que no hay nadie en la clase y continúan hablando y acomodando sus cosas, de repente aparece la profesora McGonagall transformándose de gato a persona ante la sorpresa de los alumnos. Es así como se presente el recurso del apóstrofe interrumpiendo el discurso de los chavales para introducir el papel de la profesora.

Para finalizar hablamos de los tropos encontrados en esta escena que fundamentalmente van dirigidos hacia el papel que representa la profesora McGonagall. La transformación que la profesora Minerva McGonagall utiliza en la escuela nos representa la figura retórica de la metáfora puesto que el gato no es realmente no lo parece ser, sino que oculta tras de sí el personaje de la profesora.

En esta escena la metáfora se observa muy de cerca puesto que tanto Harry como Ron piensan que han llegado tarde a la clase pero que la profesora no se encuentra en esos momentos, cosa que no es cierta puesta que el gato se encuentra en esa habitación y de pronto ven como se transforma en la profesora Minerva.

Por otro lado, observamos (también dentro de este mismo personaje) el recurso retórico de la antonomasia. La profesora Minerva oculta su verdadera identidad colocándose una especie de apelativo al momento en que se transforma en gata. Este apelativo no es solamente nominativo sino que realmente podemos visualizarlo claramente en el plano de la expresión e inclusive ver como se produce esa transformación en ella.

4.4.4.7.3 Relación con la creatividad:

Su creatividad se encuentra presente en la forma en que se ha realizado el efecto especial y el uso del etalonaje. La aplicación consecutiva de diferentes técnicas de animación en 3D y el uso de software de transformación y deformación junto a la corrección de color hacen que esa transformación se muestre muy natural y creíble frente a los ojos del espectador. Estamos hablando de la transformación que sufre la profesora Minerva que pasa de ser un animal (gata) a ser persona ante los ojos de todos los alumnos del aula.

Este cambio radical en el aspecto físico tanto de la persona como del animal se produce gracias a la intervención de muchos colaboradores quienes han ejecutado con detalle todas las partes de la transformación para que esta resulte lo más verosímil posible. Además el etalonaje ha contribuido a ello dejando una coloración rosácea sobre los pómulos de la profesora mientras se producía el cambio. Esta coloración se realiza a través de una técnica selectiva de color que permite aislar cuidadosamente la zona a modificar.

4.4.4.7.4 Originalidad de la escena:

Esta escena se caracteriza por la originalidad en la resolución de una demanda de guión correspondiente al hecho que un personaje se transforme en otro objeto. Desde allí hasta el momento de su ejecución, se plantearon diferentes formas para llevar a cabo este objetivo.

Para crear la transformación de la profesora McGonagall de gata a persona se ha utilizado una técnica de “morphing” sumada a una caracterización propia del personaje para adaptar un ser a otro ser. Una vez ajustadas las caracterizaciones, se procedió al desarrollo de la transformación tomando como referencia determinados puntos de la gata y determinados puntos de la profesora que finalmente (al coincidir entre sí, hacían posible que la transformación no sea perceptible ante el espectador.

Este trabajo en conjunto logra crear el desarrollo de una acción limpia y creíble que tiene su originalidad en la forma como ha sido integrada en la escena, sin que el espectador note la presencia del efecto especial (aunque al mover cuadro por cuadro vemos la transición del efecto).

Es más la coloración del ambiente ha ayudado a crear esa sensación de verosimilitud puesto que en los planos en que la profesora Minerva McGonagall comienza a transformarse, el etalonaje los ha puesto un poco más oscura la escena y así favorecer la animación y ocultar ciertos detalles en la transformación que permitirían delatar su origen.

4.4.4.8 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena quince (El primer vuelo de Harry Potter)

4.4.4.8.1 Relación con la narrativa:

Harry y los demás alumnos de primer año se encuentran en su primera clase de vuelo. Uno de los alumnos comienza a volar antes que la profesora haya dado las instrucciones necesarias. Este es llevado a la enfermería, y mientras tanto se abre una pugna entre Potter y Malfoy donde al final gana Harry Potter. El efecto especial fundamental de esta escena es la acción de volar de cada uno de los personajes que lo hacen.

En relación a los personajes, esta escena plantea con el efecto especial una influencia física y psicológica de uno de los alumnos de primer año que finalmente es el que sufre el descontrol de su escoba provocándole una ruptura de brazo al caer de lo alto de la torre una vez que la escoba le abandona.

Otro aspecto importante a mencionar en relación a los personajes que el efecto especial sirve al personaje –en este caso a Harry Potter- ir en busca del objeto de uno de sus compañeros que Malfoy había cogido y arrojado al vacío desde lo alto.

Finalmente, terminar la relación con el personaje diciendo que el efecto especial se sirve de un objeto real que el personaje manipula (en este caso la escoba) para aparecer en escena y desarrollar la acción que le corresponde.

En relación a la acción simplemente decir que el efecto especial forma parte de la misma puesto que es el objeto de la escena es que los alumnos vuelan a través de sus escobas de vuelo. En consecuencia, el efecto especial representa la acción en sí misma puesto que su aparición está dentro de ella.

En relación al espacio, es el efecto especial quien se integra en un espacio real. Las clases de vuelo se desarrollan al aire libre dentro de la escuela. En concreto estos vuelos los hacen en un día claro lleno de sol. En este contexto el efecto especial lo que hace es integrarse perfectamente a estas condiciones de espacio y aparecer –ante los ojos del espectador- como un elemento verosímil dentro de la escena.

Por último decir que en relación al tiempo, las acciones de esta escena siguen el tiempo cronológico planteado en función al relato fílmico sin que los efectos especiales le intervengan o manipulen con su presencia.

4.4.4.8.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, los recursos retóricos encontrados van a ir en función a los acontecimientos y sobre todo efectos especiales encontrados en los planos en que los alumnos comienzan a realizar sus primeros vuelos. Recordemos que Harry y sus demás compañeros de primer año empiezan a recibir su primera clase de vuelo. Para ello tienen dispuestas las escobas y la profesora comienza a instruirle en esa actuación, cuando de pronto uno de los alumnos comienza a volar sin control, y finalmente termina cayendo al suelo. La profesora lo recoge y mientras se lo lleva a la enfermería Harry y Malfoy comienzan a pelear en vuelo por la pelota que perdió su compañero que Malfoy quería quedarse.

Los primeros análisis de las figuras retóricas de esta escena, están dirigidos a analizar las figuras de dicción. La repetición es de los primeros recursos retóricos con que nos topamos. En esta escena la repetición es palpable en cada una de las lecciones que la profesora de vuelo está impartiendo. La profesora muestra como deben ser las acciones a tomar cuando los niños se disponen a volar y los niños repiten paso a paso lo que ella dice.

El momento en que Harry se enfrenta a su compañero para rescatar la pelota de su otro compañero herido comienza a volar con la escoba de un lugar a otro a gran velocidad haciendo que la profesora Minerva se percate de su destreza.

Esta repetición consecutiva que refuerza el talento que tiene Harry con la escoba se plasma a través de la figura retórica de la epífora que ayuda a que la profesora nombre a Harry buscador oficial de uno de los equipos de Hogwarts.

Hasta ahora hemos analizado las figuras retóricas de dicción, seguidamente empezaremos a ver las figuras de pensamiento. En el momento en que Harry deja de volar y toma tierra la profesora Minerva va en su búsqueda. Todos los alumnos piensan que es para castigarlo debido a la advertencia que hizo la profesora de las clases de vuelo. Aquí es donde entra a tallar la figura de la paradoja porque contrariamente a lo esperado por todos los alumnos la profesora Minerva no castiga a Harry sino más bien lo premia nombrándolo buscador.

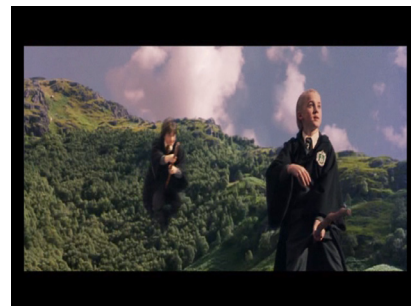
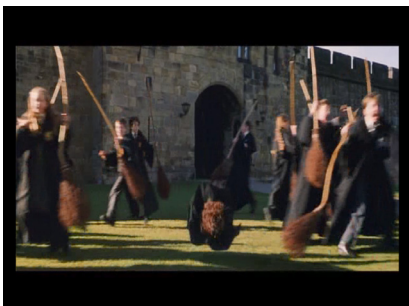
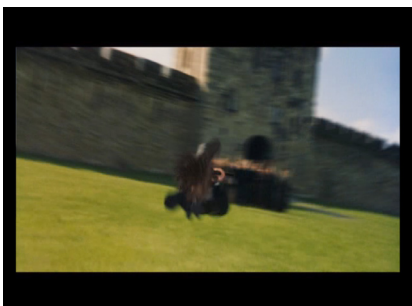
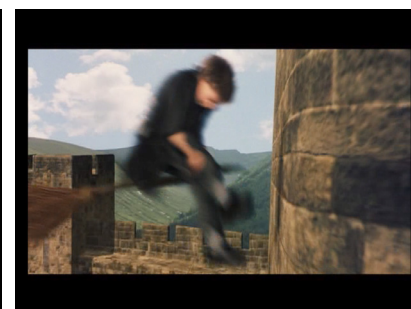
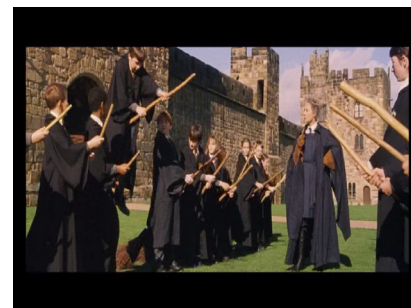
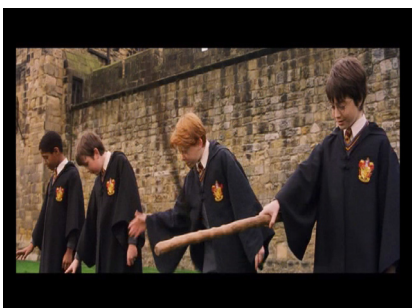
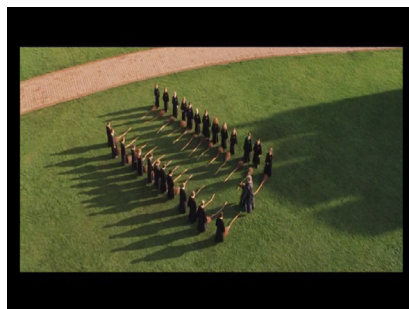
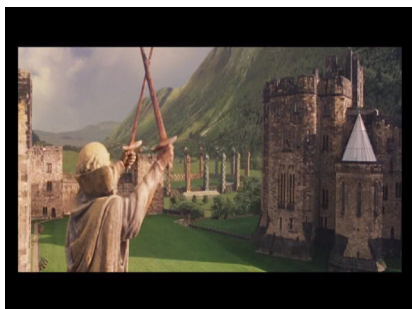
La escoba vuelve a ser un elemento inerte que a través de los efectos especiales cobra vida y comienza a volar, permitiendo a los alumnos desplazarse por los aires. A esta característica que se le otorga a la escoba la podemos clasificar como parte del recurso de prosopopeya que encontramos en estos planos.

El recurso de la apóstrofe se observa cuando en plena clase de vuelo los alumnos comienzan a seguir las instrucciones de la profesora, y de pronto uno de ellos empieza a volar de forma incontrolada hasta que cae al suelo.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena quince (El primer vuelo de Harry Potter)

Director de la Película: Chris Columbus



Entre los tropos que observamos en esta escena, la metonimia es un recurso retórico que aparece en las clases de vuelo cuando la profesora comienza a dar las instrucciones necesarias para que los alumnos comiencen a volar, entre tanto, uno de los alumnos comienza a elevarse perdiendo el control de su escoba y chocando, finalmente contra el suelo.

4.4.4.8.3 Relación con la creatividad:

La creatividad de la escena se presenta en su misma creación, en el uso del paisaje de fondo que utiliza, y en la forma en como se han integrado los personajes en su conjunto. El paisaje sobre el cual vuelan Harry y Malfoy es un escenario virtual, un cielo no real que ha sido incorporado a la escena a través de técnicas de composición. A su vez este paisaje ha sido etalonado de tal manera que ha permitido su integración total en la escena dando la sensación, ante el espectador, que se encuentra frente a un paisaje real.

Por otro lado, tanto Harry como Malfoy desarrollan sus acciones frente a un escenario vacío rodeado de pantallas verdes que posteriormente fueron sustraídas en posproducción. Esto es importante porque su elaboración requiere una minuciosa creatividad colocando elementos que posteriormente serían introducidos en la escena.

Estos elementos tuvieron que ser bien estudiados para que luego todo lo que formaba parte de la composición estuviera acorde con el resultado buscado. El etalonaje también puso su dosis de creatividad dándole al cielo un color azul claro luminoso que emulara un día completamente despejado.

4.4.4.8.4 Originalidad de la escena:

En esta escena la originalidad de la misma está en la forma como se ejecutó una demanda del guión. Se necesitaba hacer que tanto Harry como Malfoy volaran sobre un cielo azul completamente claro. Para ello se rodó a los alumnos sobre un fondo verde que les permitía hacer los gestos que tendrían en un verdadero vuelo. Luego fue el trabajo del equipo de posproducción de integrar todos estos elementos que se rodaron de forma aislada y hacer de ellos una sola escena.

Se buscó un cielo azul claro, que posteriormente sería tocado en el etalonaje, donde los niños pudieran tener libertad de moverse de un lado a otro. Los rodajes sobre fondo verde fueron sustraídos y luego compuestos sobre este fondo azul para integrar a los personajes con el entorno. Posteriormente, se aplicaron desenfokes y técnicas de integración de imágenes para hacer más creíble el vuelo tanto de Harry como de Malfoy. El desenfoco de movimiento está presente en el efecto para crear la velocidad del desplazamiento.

4.4.4.9 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena dieciséis (El guardián de tres cabezas)

4.4.4.9.1 Relación con la narrativa:

En esta escena, los efectos especiales los encontramos de la mano de las escaleras que se mueven, y fundamentalmente el perro de tres cabezas. Recordemos que Harry, Ron y Hermione se dirigen a sus habitaciones pero la escalera les lleva al tercer piso donde por huir del guardián abren una puerta donde se encuentra un monstruo de tres cabezas con cuerpo de perro.

En relación a los personajes tanto el movimiento de las escaleras como el monstruo de tres cabezas influyen en el estado de ánimo de los personajes puesto que ambas ocasiones provocan un estado de miedo en los actores al verse ante una situación de peligro.

Otro aspecto a considerar es la misma actuación del perro de tres cabezas que le hace formar parte de los personajes protagonistas de esta escena, de allí que se pueda considerar a este efecto especial como otro personaje más que desarrolla la acción en la escena.

Entonces, el perro de tres cabezas es un modelo virtual contra el cual deben luchar Harry, Ron y Hermione para evitar ser demorados. De hecho la lucha se realiza forzando la puerta que los divide hasta conseguir cerrarla definitivamente.

En relación a la acción, el efecto especial de movimiento de la escalera forma parte de la misma acción puesto que se produce mientras los niños suben a sus habitaciones. Harry, Ron y Hermione se dirigen a sus habitaciones pero al moverse la escalera son llevados al tercer piso.

El efecto contrario es el provocado por el monstruo de las tres cabezas quien provoca la acción con su presencia cuando los niños se percatan que le tienen en frente. Mientras que Harry, Ron y Hermione piensan que están a salvo del guardián se dan cuenta que se han metido en la habitación donde vive el monstruo de tres cabezas. A partir de allí gritan y huyen corriendo para evitar que este les ataque.

En relación al espacio, una vez más es el efecto especial quien se integra al espacio real utilizando técnicas de etalonaje tales como una selección por sombras y medios tonos, que permiten colorear el entorno de tal manera que los detalles del objeto virtual se pierdan. En consecuencia, es el etalonaje quien ayuda a la creación de un espacio, fabricando un ambiente frío producto de la coloración azulada en determinadas zonas de la escena.

Finalmente al hablar de tiempo en esta escena observamos como el tiempo cronológico sigue siendo el mismo sin sufrir alteración ninguna por la presencia del efecto especial. En consecuencia se respeta el tiempo del relato cinematográfico.

4.4.4.9.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, Harry, Hermione y Ron se dirigen a sus habitaciones, cuando de pronto las escaleras les dirigen hacia la tercera planta. Los niños para huir del guardián deciden abrir una puerta y encerrarse dentro. Para su sorpresa logran despistar al guardián pero se introducen en una habitación en la cual encuentran a un perro de tres cabezas guardando algo muy importante. Los niños huyen de la habitación regresando a sus habitaciones.

Las primeras figuras retóricas que analizamos en esta escena son figuras de dicción. La repetición es un recurso retórico presente en esta escena de la mano del perro que tiene tres cabezas. Realizo esta afirmación porque el perro repite tres veces la cabeza que posee haciendo que el cuerpo de un solo perro sea utilizado por tres cabezas al mismo tiempo.

También el recurso del hipérbaton se encuentra presente en la escena cuando los niños se ocultan del guardián para que este no les vea pero el discurso se cambia porque, por un lado logran despistar al guardián pero por otro se introducen en una habitación donde encuentran un enorme perro con tres cabezas.

Continuamos nuestro repaso a las figuras retóricas estudiando las figuras de pensamiento que se encuentran en esta escena. La primera de ellas hace referencia a la prosopopeya en la figura del perro de tres cabezas. Este representa un elemento animado por ordenador al que se le ha dado vida virtual porque en la realidad no existe tal perro con tres cabezas.

Además de la prosopopeya también aparece el recurso de apóstrofe cuando los niños piensan que han despistado al guardián del tercer piso y se sienten a salvo por ello. Lo que sucede es que pronto se dan cuenta que a salvo no están y que corren mucho más peligro que si el guardián les hubiera visto.

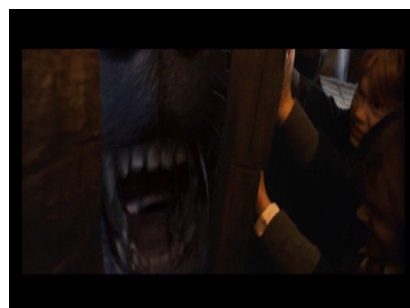
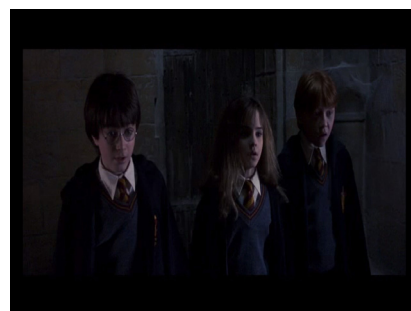
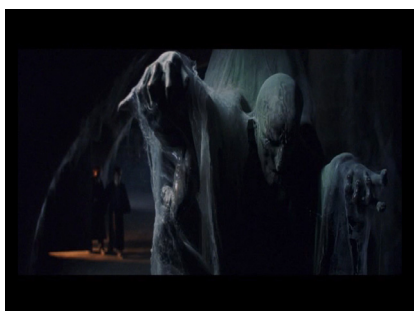
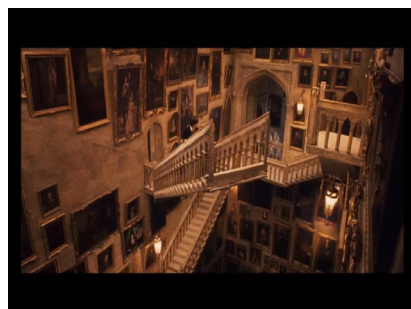
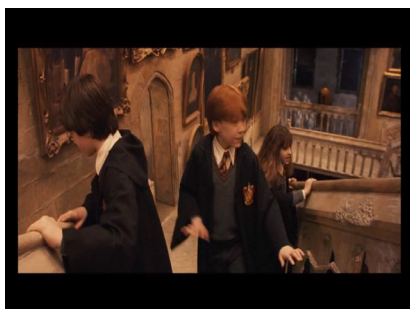
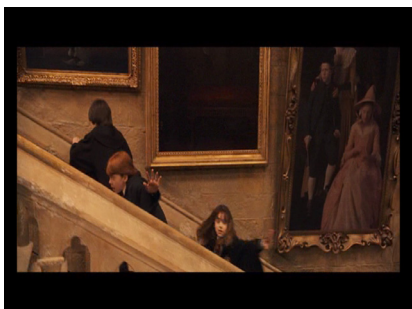
En el momento en que giran sus cabezas se dan cuenta que no están solos y que un enorme perro con tres cabezas se encuentra muy cerca de ellos, por eso motivo gritan y salen corriendo de la habitación impidiendo que el perro salga y les haga daño.

Hasta ahora hemos hablado de las figuras de dicción y las figuras de pensamiento. Lo siguiente es analizar los tropos encontrados entre los que destaca el recurso de la hipérbole como modelo representativo dentro de esta clasificación.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena dieciséis (El guardián de tres cabezas)

Director de la Película: Chris Columbus



La hipérbole esta presente en la realización del efecto especial correspondiente a esta escena. El perro de tres cabezas es enorme y además se exagera aún su modelo, colocando en lugar de una cabeza; otras dos más. La connotación implícita radica en que este animal es mucho más peligroso que ningún otro animal.

4.4.4.9.3 Relación con la creatividad:

La elaboración en un programa de animación de un perro de tres cabezas hace ver la creatividad del equipo de animación, no sólo por el modelado del animal sino también por la animación de las cabezas del mismo. El etalonaje refuerza ese concepto haciendo de la atmósfera que rodea a los personajes, fuera y dentro de la habitación donde se encuentra el perro, un escenario nocturno, tétrico, propicio como para encontrarse con un monstruo de esas características y dimensiones.

Recordemos que Harry, Hermione y Ron son llevados por la escalera a la tercera planta donde no se puede estar. El guardián se percata de su presencia y los niños se esconden en una de las habitaciones encontrando al perro de tres cabezas en su interior. Es por eso que hay que valorar la integración de los elementos ya que en esa habitación aparecen, conjuntamente, tanto personajes reales (los niños) como el personaje virtual encarnado en la figura del perro de tres cabezas.

4.4.4.9.4 Originalidad de la escena:

Es así como el perro constituye el elemento de originalidad de la escena, no sólo por su concepción; puesto que es un elemento inverosímil, y que difícilmente encontraremos en la realidad, sino también por su diseño, y coordinación de los movimientos, así como su texturización. Los movimientos del modelo del perro de tres cabezas tienen una importancia en la originalidad de la escena puesto que, la verosimilitud del animal depende de cómo este mueva todos sus elementos e interactúe con los personajes reales.

De allí que el etalonaje cobre real importancia al momento en que Harry, Ron y Hermione se encuentran con el perro de tres cabezas. La coloración oscura que se le imprime al modelo virtual hace aún más creíble su peligrosidad y crea real pánico entre los niños, por ello la importancia de los movimientos del objeto porque al tener unos movimientos coordinados manifiesta su astucia en lugar de su torpeza que podría aliviar un poco la angustia de los pequeños al verse en frente de tremendo monstruo.

4.4.4.10 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veinte (Primera partida de Quidditch)

4.4.4.10.1 Relación con la narrativa:

En esta escena presenciamos un partido de Quidditch entre dos escuelas rivales en las que una de ellas cuenta con la presencia de Harry Potter como protagonista. Los efectos especiales que se desarrollan en esta escena están relacionados fundamentalmente al juego que se desarrolla volando con la ayuda de unas escobas mágicas.

En relación a los personajes, el efecto especial sí influye en el estado físico del personaje. Esto lo observamos al momento en que Harry se encuentra volando y su escoba comienza hacer movimientos extraños que producen que este casi se caiga, y además tenga que luchar contra la misma escoba para mantenerse volando.

Un aspecto importante es que el efecto especial sirve al personaje como medio para realizar la acción. Esto lo observamos fácilmente durante el partido. Todos los jugadores utilizan las escobas mágicas para poder mantenerse en el aire e ir persiguiendo el objetivo buscado.

Entonces, lo único que falta por mencionar es que en un momento específico de la escena Harry Potter debe luchar contra el efecto especial encarnado en la escoba para mantenerse volando y no caerse. Es allí cuando el personaje actúa directamente con el efecto especial pero en este caso en contra de las acciones que realiza.

En relación a la acción, el efecto especial que permite que los alumnos vuelen aparece en todo momento como parte del desarrollo de las acciones de cada uno de los personajes. En este caso, este efecto forma parte especial de la acción porque si los alumnos no pudieran volar se acabaría el partido.

En relación al espacio se produce una integración del efecto especial dentro del espacio real. Esto se realiza a través de técnicas de etalonaje y de técnicas de creación de efectos. En el etalonaje lo que se hace es exagerar los blancos de las altas luces y contrastarlos. Esta acción se apoya con la elaboración de un espacio virtual que se mimetiza con el real creando un espacio imaginario con rasgos reales.

Toda esta escena se desarrolla dentro de un tiempo narrativo cronológico que continúa el tiempo fílmico del relato sin que los efectos especiales intervengan y lo manipulen. De allí que el relato de los hechos corresponda al desarrollo narrativo del relato.

4.4.4.10.2 Relación con los recursos retóricos:

Los recursos retóricos planteados para esta escena, se observan dentro del partido de Quidditch que Harry juega representando a su escuela. Un día se celebra el partido de Quidditch tan esperado por los alumnos, en el cual Harry Potter es el único alumno de primer año que participa. Cuando Harry comienza a perseguir a la pelota de pronto pierde el control sin saber porque. Hermione se da cuenta que puede ser el profesor Snape quien este conjurando en contra de Harry, por eso decide ir hacia donde él y prender un pequeño fuego en sus pies que lo distrae del conjuro que finalmente permite que Harry gane la partida.

Una vez conocido los planos sobre los cuales realizamos el análisis retórico, comenzamos analizando las figuras de dicción. Uno de los recursos fundamentales dentro de las figuras de dicción es el clímax. En esta escena se plantea una gradación en los acontecimientos que poco a poco van sucediendo.

Empezamos el partido siendo Harry unos de los favoritos que comienza a buscar la pelota para atrapar. Observamos los esfuerzos de Harry por capturar el apreciado tesoro y de pronto vemos como pierde el control de su escoba. Hermione sospecha que el profesor Snape puede estar conjurando en contra de Harry y por eso se desplaza hasta donde esta y comienza a prenderle un poco de fuego en los pies. Esta distracción permite que Harry recupere el control de su escoba y finalmente atrape la pelota y gane la partida.

En las veces que Harry estuvo a punto de capturar la pelota, observamos como se presenta el recurso de la repetición. Una y otra vez Harry intenta coger la pelota que vuela muy cerca de él pero que no se deja atrapar tan fácilmente.

Las repetidas veces en que Harry tiene problemas para incorporarse a su escoba nos hacen referencia a la figura retórica de la anáfora, puesto que son acciones que se repiten consecutivamente al inicio de la escena.

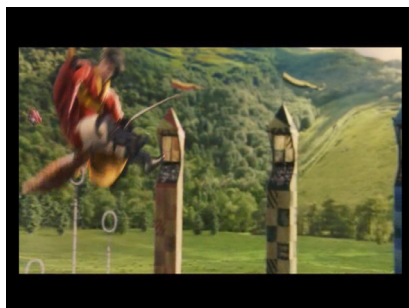
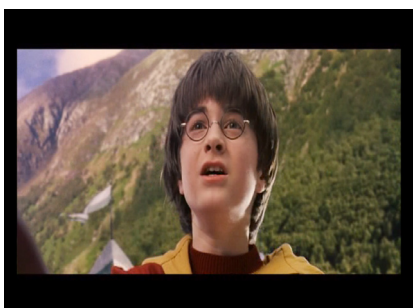
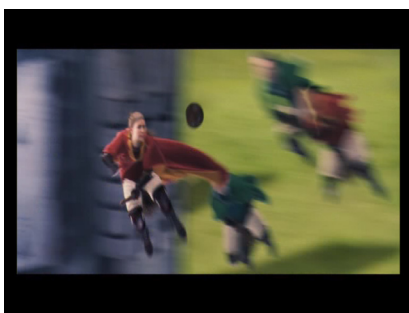
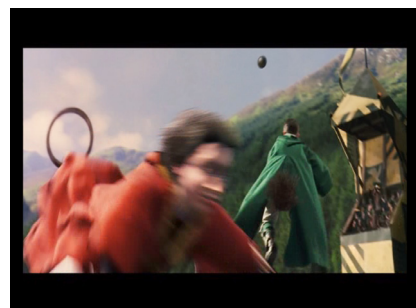
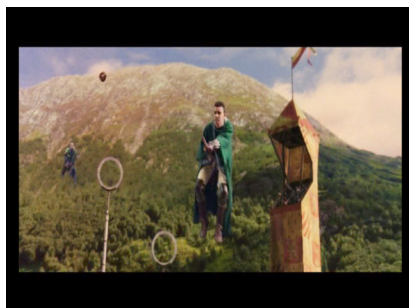
También el hipérbaton esta presente en los planos en que Harry intenta coger la pelota, y de pronto pierde el control de su escoba, y comienza a hacer maniobras peligrosas para poder incorporarse en la escoba y continuar el juego.

Hasta aquí hemos analizado las figuras retóricas de dicción, a continuación vamos a comenzar analizando las figuras retóricas de pensamiento. De las primeras que encontramos esta la antítesis, encarnada en la contradicción entre lo positivo y negativo cuya representación se ilustra en la figura de Harry (lo positivo) al querer ganar el partido, y en la figura del mago (lo negativo-contrario) que quiere impedir que Harry gane ese partido.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veinte (Primera partida de Quidditch)

Director de la Película: Chris Columbus



La prosopopeya esta presente también en el hecho que la escoba, al ser un objeto inerte, cobre vida y pueda moverse con la soltura con que se mueve. El hecho que la escoba pueda volar es una cualidad impropia de un elemento como ese que sólo (gracias a los efectos especiales) se puede visualizar en un plano de la expresión.

Cuando Hermione ve que Harry pierde el control de su escoba, ella hace alusión al profesor Snape como la persona que está conjurando en contra de Harry. Al momento en que Hermione va hacia donde se encuentra Snape, aparece la figura retórica de la alusión puesto que el espectador ya deduce que Hermione hará algo para que el profesor deje de hacer sus conjuros.

Finalmente hablamos de los tropos encontrados en esta escena, para ello mencionamos el recurso de énfasis en la forma en que Harry intenta capturar la pelota y de esa manera poder ganar el partido. Se observa como Harry imprime todas sus fuerzas para lograr atrapar esa pelota y así hacer que su equipo gane el partido.

4.4.4.10.3 Relación con la creatividad:

Una vez más la creatividad la encontramos en el empleo de las herramientas para realizar la composición de la escena. La combinación de escenarios que crean ese ambiente fantástico, el uso de efectos especiales como el Chromakey y sobre todo la integración y comunión de las capas que forman la escena, crean una escena creativa en su conjunto haciendo referencia a un lugar fantástico y mimético con la realidad.

Dentro de esa integración destaca los planos de acción puesto que se tiene que integrar planos reales de Harry sobre pantallas verdes (que luego serán sustraídas) y planos rodados con modelos mecánicos manipulados a distancia para que aparenten ser reales. En este sentido los actores deben trabajar sus acciones con elementos imaginarios que no existen ante sus ojos pero que posteriormente serán colocados una vez que se termine la creación de la composición. A todo esto hay que añadir que el etalonaje ayuda creativamente a la integración de las imágenes, creando un fondo imaginario que pueda fácilmente integrar a distintos elementos procedentes de distintas fuentes.

4.4.4.10.4 Originalidad de la escena:

En esta escena la originalidad de la misma la vemos en la forma como se ha conseguido la animación del modelo mecánico de Harry. Recordemos que Harry está jugando un partido de Quidditch, y su escoba comienza a ser manipulada por la magia de uno de los magos que se encuentra en tierra.

De pronto, Harry pierde el control de la escoba y comienza a hacer movimientos peligrosos y sin sentido para el juego. Estos movimientos son los que poseen una enorme carga de

originalidad en su elaboración puesto que supone para los creadores una coordinación perfecta de movimientos, peso y agilidad que determinan que los planos sean creíbles o no, en su conjunto. Además de todo ello, el etalonaje ayuda a la integración de las imágenes creando un entorno imaginario donde aparece mucho color pastel desaturado en general con predominancia de una manipulación de las altas luces para dar mayor sensación de cielo despejado.

4.4.4.11 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintidós (Harry en busca de más información)

4.4.4.11.1 Relación con la narrativa:

La presencia de los efectos especiales en esta escena especialmente aquel cuando Harry abre el libro y se observa el rostro de una persona con el gesto de querer escapar, nos llama mucho la atención porque este plano expresivo refuerza el mensaje narrativo que se quiere transmitir al momento de plantear la idea de “huida”.

Recordemos que en esta escena Harry se oculta con la capa de invisibilidad para acceder a una zona prohibida de la biblioteca en busca de información a cerca de Nicolás Flamel. Los efectos planteados en esta escena van en función a la forma en como Harry accede a la biblioteca me refiero a la capa de invisibilidad que le permite a Harry estar presente sin que nadie le vea.

En esta escena los efectos especiales se presentan en relación al personaje teniendo en cuenta que es este quien provoca su aparición en escena. Esto se presenta al momento en que Harry se quita y se pone la capa. Haciendo esta acción Harry Potter provoca la aparición del efecto especial cuya consecuencia es su propia invisibilidad, y cuando hace el efecto contrario, lo que provoca es su visibilidad en la escena.

Entonces podemos afirmar que en este caso, la capa de invisibilidad es un objeto real (hablando de la capa no de su cualidad o característica) que el personaje utiliza como medio para realizar su acción, ya que cada vez que Harry necesita desaparecer se le pone encima y las demás personas ya no pueden verle.

Cuando Harry abre el libro aparece el rostro de una persona que hace el gesto de liberarse. Este personaje es en si mismo otro efecto especial que se sirve de un objeto real –como un libro- para aparecer en escena. La animación de los gestos del rostro es muy importante porque son elementos del plano de la expresión que apoyan determinadamente a la narración del relato. Sus giros de un lado a otro, nos hace comprender que lo que quiere es liberarse y su boca abierta, ayuda entender su desesperación.

Una característica del etalonaje en esta escena es que los personajes adquieren la coloración del entorno. Un ejemplo de ello es cuando Harry va caminando a través de la biblioteca, oculto bajo la capa de invisibilidad este se presenta de una coloración azulada acorde con el resto de la escena.

En relación a la acción observamos que la acción de Harry de taparse o destaparse con la capa de invisibilidad provoca que este aparezca o desaparezca de escena. De igual manera cuando abre el libro provoca que el efecto especial de un rostro que desea liberarse aparezca en escena.

En relación al espacio narrativo, los efectos especiales planteados en esta escena se integran dentro del escenario real utilizado para el desarrollo de las acciones. Esta integración no sólo conlleva un esfuerzo a nivel de ejecución del efecto especial sino que también es apoyado por el etalonaje del mismo espacio que hace posible una mejor integración.

Para ello, en esta escena, el etalonaje lo que hace es teñir las altas luces y las sombras de un color azul oscuro que crea un ambiente mucho más oscuro haciendo referencia a la noche cerrada que les domina. A su vez resalta puntos de luz naranjas procedentes de la lámpara que Harry lleva al entrar en la zona prohibida de la biblioteca.

Finalmente decir que el tiempo narrativo de la película se conserva sin que los efectos especiales ni el etalonaje intervengan en su distorsión acelerándolo o desacelerándolo. El tiempo narrativo sigue el tiempo del relato de la película.

4.4.4.11.2 Relación con los recursos retóricos:

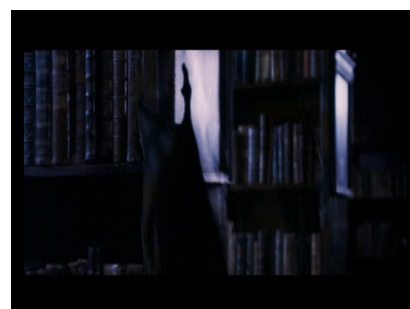
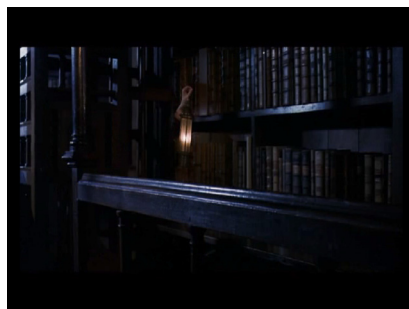
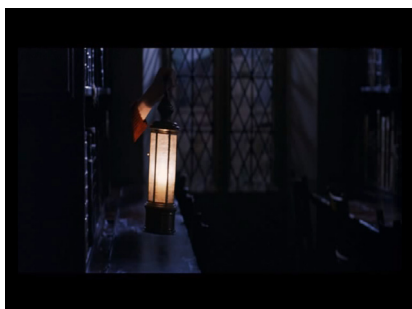
Los recursos retóricos que encontramos en esta escena se encuentran suscritos en los planos en los que Harry se coloca la capa de invisibilidad y se dirige a la biblioteca —a la zona prohibida— en busca de alguna explicación para la existencia del perro de tres cabezas. Entra en la zona deseada y logra abrir un libro desde donde sale un rostro con el gesto de querer escapar. Harry cierra el libro y deja caer la lámpara que le ilumina llamando la atención del guardián que custodia la zona. Se vuelve a colocar la capa y logra salir de ese lugar sin ser visto.

Comenzamos el análisis retórico, analizando las figuras de dicción que encontramos en esta escena. El hipérbaton se encuentra en el plano en que Harry deja de buscar en los libros de la biblioteca porque escucha la presencia del guardián. De esa forma se rompe el discurso narrativo, es decir hay un cambio en el porque, en este caso, Harry deja de hacer lo que seguidamente hubiera hecho sino hubiera sentido la presencia del guardián.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintidós (Harry en busca de más información)

Director de la Película: Chris Columbus



En relación a las figuras retóricas de pensamiento, observamos, en este plano, el uso del efecto especial como una prosopopeya para transmitir el mensaje de desesperación de una persona por liberarse. Sin este efecto especial el significado del plano de la expresión carecería de sustento gráfico en su planteamiento.

Esta prosopopeya se construye con dos elementos gráficos en el plano de la expresión. Por un lado está el libro que representa la cárcel, o cualquiera sea el lugar de encierro que coarta la libertad de esa persona. Y, seguidamente, la animación del rostro de esa persona, que mediante su gesticulación nos hace comprender la angustia y desesperación que puede tener dentro, y sus ansias por salir.

También se describe el carácter de la persona que expresa un sentimiento al momento en que abre el libro. La etopeya esta presente manifestando las ansias que tiene este personaje por salir del libro que por un lado es su celda y por otro lado su martirio.

El apóstrofe es un recurso retórico que aparece en esta escena justo cuando el guardián aparece en escena, cortando el discurso de Harry y haciendo que este deje de buscar información en la biblioteca, y se ponga la capa de invisibilidad para huir de ese lugar y no ser visto.

En relación a los tropos encontrados en esta escena, hablamos del recurso retórico del énfasis en el rostro de ese personaje que quiere salir desesperadamente de ese libro. Para él, el libro es la cárcel de la cual necesita ser liberado y por ello realiza el esfuerzo de querer zafarse de ese lugar como pueda.

4.4.4.11.3 Relación con la creatividad:

El planteamiento creativo es palpable en el aspecto de ilustrar la idea de la “huida”. Recordemos que en esta escena Harry abre un libro de la biblioteca y observamos un rostro que sale del mismo y gira la cabeza de derecha a izquierda y viceversa con el ademán de huir. Se pudo haber transmitido este concepto de diferentes formas, pero la idea que el director plantea, se plasma perfectamente haciendo que un determinado personaje quiera huir de un libro.

Además, la creatividad de la escena también se plantea en el uso de diferentes técnicas de creación de efectos que no sólo permiten utilizar programas y modelos 3D, sino la integración de programas de composición y efectos, como Shake, para crear deformaciones en la imagen que permitan dar mayor realismo a planos como cuando Harry se quita la capa y se deja ver. Recordemos que en este plano se ven las ondulaciones de la capa procedentes de las arrugas que crea el propio Harry al momento de quitársela de encima.

Por otro lado, el etalonaje aumenta la organización creativa- visual de la escena creando una atmósfera general acorde al tiempo en que se desarrollan los acontecimientos, es decir, destacando los tonos negros (puesto que es de noche) y darle una tonalidad azulada para crear mayor sensación de tenebrosidad.

Además de esto, el etalonaje cuida de estar acorde con la iluminación del plano, dándole a Harry tonos naranjas mientras sostiene la lámpara que lleva una vela en su interior.

4.4.4.11.4 Originalidad de la escena:

Cuando observamos el rostro que quiere huir del libro, en el plano en que Harry está en la biblioteca buscando información sobre un mago, nos encontramos frente a un efecto impactante y originalmente desarrollado. El diseño por ordenador del mismo, despliega una tarea ardua para coordinar, una vez más, los movimientos del modelo.

Su texturización hace que el espectador lo tome como parte del libro que Harry abre. Esa contextualización del plano de la expresión hace que para el espectador sea mucho más impactante. El modelado y coordinación de movimientos hacen de este efecto una tarea minuciosa porque debe parecer una persona real que está encerrada en un entorno tan pequeño como un libro. Asimismo, el etalonaje ayuda y facilita esa integración haciendo eco de una iluminación acorde al escenario en que se desarrollan los hechos, cambiando los tonos medios tenuemente por colores pasteles ocres más relacionados con la coloración del libro que Harry abre.

4.4.4.12 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintisiete (Comienza la búsqueda la piedra filosofal)

4.4.4.12.1 Relación con la narrativa:

En esta escena Harry, Ron y Hermione deciden ocultarse a través de la capa de invisibilidad para poder acceder a la puerta secreta que custodia el perro de tres cabezas. Una vez en esa habitación se encuentran con el primer efecto especial encarnado en el personaje del perro de tres cabezas. Logran huir y caen sobre unas plantas que comienzan a envolverles. Estas plantas son los siguientes efectos especiales que atrapan a nuestros protagonistas. Finalmente logran liberarse y seguir su camino.

En relación a los personajes en esta escena observamos como los mismos personajes son los que provocan la aparición del efecto especial. Al momento en que Harry, Ron y Hermione se colocan la capa de la invisibilidad aparece el efecto especial de hacerles invisibles. Por otro lado al llegar a la habitación prohibida se encuentran con el enorme perro de tres cabezas quien constituye un personaje cuya característica es ser el efecto especial en sí mismo. Este

personaje esta hecho a través de medios mecánicos que permiten que los niños puedan mover su enorme pata; y por efectos especial de creación virtual que hace posible el movimiento de sus tres cabezas de forma simultánea.

Una vez que los niños saltan hacia el cuarto secreto caen sobre una planta que les ata y comienza a estrangular. En este caso los personajes sufren físicamente las consecuencias de las acciones realizadas por el efecto especial que en este caso esta representado por esta planta que comienza envolver a los niños hasta que los estrangula.

Finalmente mencionar que en relación a los personajes estos luchan durante todo momento contra los efectos especiales puesto que son estos quienes les atacan y quieren acabar con sus vidas. Los niños se salvan moviéndose y evitando que los efectos especiales le atrapen. (cuando hablo de efectos especiales –en este caso- hago referencia al perro de tres cabezas y a la planta que les quiere estrangular)

En relación con la acción, el efecto especial aparece como consecuencia de las acciones de los personajes. Un ejemplo de ello es cuando los niños levantan la tapa que les permite acceder a las demás habitaciones secretas y de pronto el perro de tres cabezas se levanta y comienza a atacarles. Otra característica de la acción en esta escena cuando los niños caen sobre unas plantas. Estas al momento en que tienen a los niños en sus ramas comienzan a desarrollar la acción envolviéndolos y poco a poco estrangulándole. Los niños saben que relajándose logran liberarse de la presión de las plantas, y realizan esa acción excepto Ron a quien Hermione ayuda con un conjuro.

En relación al espacio los efectos especiales dentro de esta escena tienen diferentes características. Uno de ellos forma parte del efecto especial. Esto se observa en los planos correspondientes a las plantas que atrapan a los niños y comienzan a envolverles. Este espacio es un efecto especial en si mismo puesto que es un elemento imaginario que no existe en la realidad.

Pero por otro lado, el efecto especial se integra dentro del espacio real cuando los niños se encuentran en frente del perro de tres cabezas, quien esta custodiando y duerme dentro de una habitación que contiene paredes y ventanas como en la realidad.

En relación con el etalonaje, el espacio que se crea va de acuerdo a las circunstancias. En el primero de los casos, cuando Harry, Ron y Hermione se encuentra frente al perro de tres cabezas, el etalonaje permite que el efecto especial se integre mucho mejor a ese espacio real donde se encuentra. Le adjudica una coloración azulada en sus zonas más oscuras y en sus medios tonos de tal manera que los detalles entre los diferentes elementos no sean percibidos por el espectador.

Por otro lado, en el caso de las plantas, el etalonaje ayuda a crear el espacio correspondiente a este elemento imaginario dotándole de una oscuridad durante casi todos los planos excepto en el que Hermione realiza un conjuro para salvar a Ron que provoca que una luz muy potente entre en ese espacio. (aclarar que esa planta no soporta la luz del día motivo por el cual Hermione hace el conjuro que llama a la luz y de esa manera Ron se libera de sus ramas).

El desarrollo de las acciones en relación al tiempo narrativo se produce dentro de un orden cronológico de acontecimiento sin que los efectos especiales o el etalonaje intervengan o manipulen su duración. Por tanto se respeta el tiempo fílmico del relato.

4.4.4.12.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, Harry, Hermione y Ron se colocan la capa de invisibilidad para poder entrar en la habitación del perro de tres cabezas. Al ver al perro dormido por el efecto de un arpa. Retiran una de sus patas y abren la puerta a la habitación escondida. En tanto el perro se despierta, y nuestros protagonistas tienen que saltar dentro lo antes posible para no ser devorados por el perro. Una vez que saltan caen en una zona llena de ramas de árboles que comienzan a envolverlos hasta querer estrangularles. Hermione les ayuda a Harry y Ron para liberarse finalmente y poder seguir su camino.

Dentro de las figuras retóricas de dicción, comenzamos el análisis con la repetición. Este recurso se observa en la forma como se ha elaborado el perro de tres cabeza. Dentro del planteamiento de realización de efectos especiales se planteó la repetición de la cabeza del perro, dos veces más de las que un modelo normal podía tener. De esta manera, le daba a las tres un movimiento común que se observa en la escena.

El hipérbaton (también presente en esta escena) aparece cuando Harry, Hermione y Ron están a punto de saltar. El discurso, en estos planos, deja su normal desarrollo cuando nuestros protagonistas observan que el perro de tres cabezas se ha despertado y viene a atacarles. En este momento dejan todos sus planes y saltan al interior de la entrada para salvarse del ataque del perro de tres cabezas.

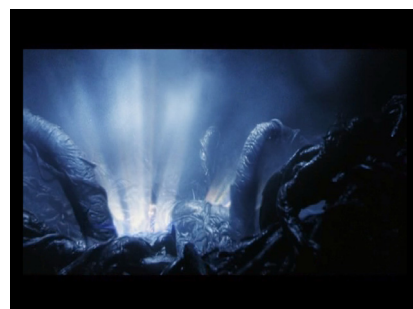
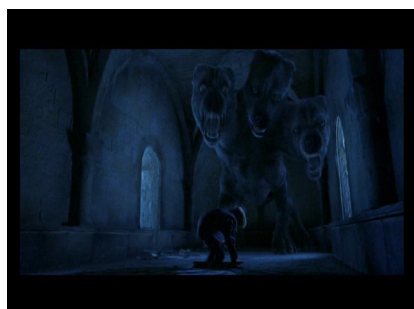
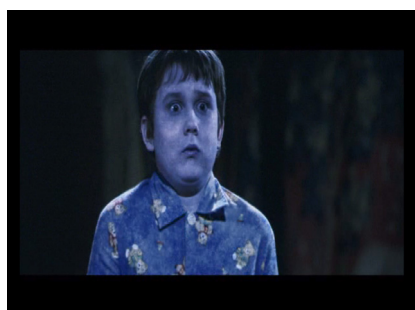
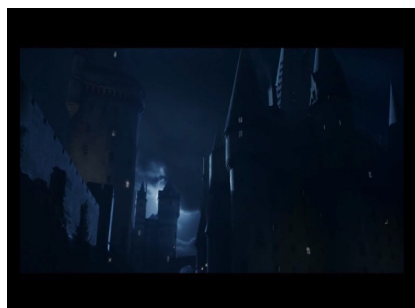
Dentro de las figuras de pensamiento nos encontramos con los siguientes recursos, entre ellos la antítesis descrita como elementos que buscan el bien en la escena (en este caso son los personajes de Harry, Hermione y Ron, que buscan la piedra filosofal para protegerla) y elementos adversos encarnados en el perro de tres cabezas que quiere devorarlos.

El perro de tres cabezas resulta encarnar el recurso retórico de la prosopopeya puesto que es un animal que no es posible que exista en la vida real ya que, normalmente, los perros sólo tienen una cabeza y no son de esas magnitudes. Es el efecto especial el encargado de dar vida

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintisiete (Comienza la búsqueda la piedra filosofal)

Director de la Película: Chris Columbus



a un elemento que si no tuviera la intervención del efecto especial no podría visualizarse en la escena.

También aparece el recurso de la pragmatografía al momento en que vemos como Hermione conjura para que aparezca luz solar, y de esa manera la planta suelte a Ron. Se observa la cualidad o característica de la planta tanto por el contenido del discurso de Hermione como por el plano de la expresión donde se dejan ver los rayos de sol y que provocan que la planta, inmediatamente suelte a Ron.

La apóstrofe se observa al momento en que Hermione, Harry y Ron interrumpen su discurso porque ven al perro de las tres cabezas levantado detrás de ellos esperando devorarlos. Una vez interrumpido el discurso nuestros personajes huyen de esa situación saltando rápidamente al interior de la habitación contigua.

Por último hablar de los tropos encontrados en la escena, de la mano del recurso retórico de la metonimia, al momento en que las ramas sueltan a Ron como consecuencia del conjuro de Hermione. Recordemos que en esta parte de la escena, tanto Harry como Hermione se liberan por si mismos de la planta, pero Ron no puede hacerlo hasta que Hermione interviene con un conjuro que hace que entre luz solar al lugar donde esta la planta y esta reaccione soltando a Ron.

También aparece la ironía como un recurso visible al momento en que Harry, Hermione y Ron caen sobre la planta. En un principio parecen haber caído sobre un lugar acogedor que les protege del perro de las tres cabezas, pero en realidad no es cierto porque comienza a atraparles de tal manera que empieza a estrangularles sino se logran liberar.

Por otro lado el uso de la hipérbole se encuentra representado en la presencia del perro de tres cabezas. A cuyo personaje se le exagera la figura de animal otorgándole la característica de poseer tres cabezas y además con unas dimensiones sobrenaturales. Un perro cuando ladra produce temor a quien tiene delante, pero si a este le exageramos el tamaño y lo hace 15 veces más grande, más oscuro y con tres cabezas, el miedo que inspira es mucho mayor.

4.4.4.12.3 Relación con la creatividad:

En esta escena tanto Harry, Ron, y Hermione suben a la tercera planta en busca de una habitación secreta donde esta la piedra filosofal. En el camino, se encuentran con un perro gigante con tres cabezas, y posteriormente, al huir del perro, caen sobre una habitación llena de una planta que empieza a envolverles.

La creatividad esta en la forma como se ha resuelto la elaboración del efecto especial. Esta tiene dos partes. Su parte creativa llama la atención por la creación de un prototipo a escala

real de partes del animal como por ejemplo las patas que posteriormente Harry, Ron y Hermione levantarán para poder acceder a la otra habitación. Otro animatronic creado para esta escena es la planta sobre a cual caen Harry, Ron y Hermione huyendo del perro de tres cabezas. Este modelo mecánico atrapa a los niños poco a poco hasta llegar a estrangularlos.

Los niños al relajarse son soltados por este objeto controlado a través de medios electrónicos desde una habitación contigua. A todo esto hay que sumarle la dosis de creatividad puesta por el etalonaje que permite crear una atmósfera acorde con los acontecimientos. Para los planos del perro utiliza una coloración azulada en las zonas más oscuras de la imagen y para los planos de las plantas crea una coloración más blanquecina al momento en que Hermione conjura para liberar a Ron haciendo que entren rayos solares que la planta no resiste.

4.4.4.12.4 Originalidad de la escena:

En cuanto a la originalidad vuelve a estar presente la figura del perro de tres cabezas pero ya no en forma de animatronic, sino como modelo virtual creado a través de técnicas de animación 3D como Maya o Softimage.

Este aspecto es original en su elaboración puesto que supone una destreza particular al momento de realizar la animación de los movimientos de cada una de las cabezas. En el plano en que Harry, Ron y Hermione se disponen a saltar y el perro de tres cabezas se despierta se producen movimientos bruscos de las tres cabezas que crean mayor sensación de peligrosidad a la escena. Esta coordinación de los movimientos fue importante para otorgarle a los planos un realismo propio de una escena con estas características.

A esto se le suma la labor del etalonaje que hace posible que las imágenes generadas por ordenador, junto con las imágenes rodadas con los animatronics, se integren perfectamente y den la sensación de pertenecer a la misma escena. Esto se logra dándole a la escena un tono uniforme en toda la imagen que hace posible que estos elementos sean uno sólo ante los ojos del espectador.

4.4.4.13 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintiocho (El ajedrez mágico)

4.4.4.13.1 Relación con la narrativa:

Esta escena es la consecuencia de la anterior. Después que Harry, Ron y Hermione se liberan de las plantas entran a una habitación llena de insectos volantes. Uno de ellos es una llave que logra abrir la puerta a la siguiente habitación. Harry se monta sobre la escoba y hace que esos insectos volantes (que están hechos a través de técnicas de efectos especiales) le persigan logrando así atrapar la llave. Finalmente salen de esa habitación y entran en otra que no les

permite el paso a menos que jueguen una partida de ajedrez. Tanto, Harry, Ron como Hermione se colocan en el lugar de una determinada pieza y comienza el juego. Este tablero de ajedrez –a su completo es otro efecto especial.

En relación con los personajes en esta escena vemos como los propios protagonistas son los que provocan la aparición de los efectos especiales. Esto lo observamos cuando Harry Potter toma la escoba, se sube en ella y comienza a perseguir a todos los insectos voladores para atrapar únicamente aquel en forma de llave. Una vez que Harry comienza a volar sobre la escoba aparece el efecto especial.

Otro efecto especial en el que vemos que su presencia es provocada por los personajes es el mismo tablero de ajedrez. Cuando los personajes comienzan a mover sus piezas, el efecto especial encarnado en las otras piezas empieza a moverse en respuesta.

Cuando los elementos del tablero de ajedrez se mueven, las consecuencias de la destrucción de las demás piezas afectan a Harry, Ron y Hermione quienes reciben el impacto de esas piezas cerca de ellos e inclusive Ron cae desde su caballo al ser este destruido por la reina.

El tablero de ajedrez constituye un personaje en si mismo que sirve a los personajes como medio para realizar la acción. En este caso en concreto podemos decir que los personajes luchan contra el efecto especial para poder continuar con el desarrollo de los acontecimientos. Un ejemplo de ello es que los niños jueguen en el tablero de ajedrez que, al ganar la partida, le permite a Harry continuar hacia su destino en la siguiente habitación.

Además hay que mencionar que esta escena el etalonaje permite una mejor caracterización del personaje cuando los niños están jugando en el tablero de ajedrez. Cada vez que aparece su rostro en el plano, tanto Harry, Ron como Hermione tienen las caras más rojizas y un poco más iluminadas. Esto se logra a través de una selección precisa del rostro y aplicando un tono rojizo en las zonas de gama y sombras de sus rostros.

En relación a la acción en esta escena los efectos especiales forman parte de la acción. Cuando Harry, Ron y Hermione se liberan de las ramas de la planta, caen en un lugar donde comienzan a escuchar un aleteo. Este aleteo corresponde a unos insectos volantes donde hay sólo hay uno que es capaz de abrir la puerta que los divide de la otra habitación. En este caso el efecto especial forma parte de la acción porque su presencia se observa constante a lo largo de todos estos planos.

En esta escena también observamos la otra cara de la moneda cuando el efecto especial aparece como consecuencia de la acción de los personajes. Esto se observa al momento en que los niños juegan en el tablero de ajedrez. Cuando Ron ordena el movimiento de una pieza

aparece el efecto especial encarnado en el movimiento de un elemento del tablero quien reacciona a la acción de nuestro protagonista.

En relación al espacio, los efectos especiales -en esta escena- tienen como característica ser ellos mismos los que formen el espacio, en consecuencia el espacio forma parte del mismo efecto especial. Esto lo podemos observar durante los planos correspondientes al tablero de ajedrez. El espacio es el mismo tablero, y los elementos que forman parte de él también forman parte del espacio donde se desarrolla la acción. Asimismo, el espacio creado sufre las consecuencias del efecto especial puesto que es el que recibe los impactos de las piezas que van siendo destruidas a lo largo del juego.

Otro efecto especial que se relaciona con el espacio son los insectos voladores. Estos vuelan sobre un espacio real que se ha mimetizado con un espacio imaginario para crear un espacio no real pero tampoco completamente virtual, de modo tal, que el espectador lo asume como verosímil para el desarrollo de las acciones.

En relación al tiempo narrativo casi toda la escena sigue un tiempo cronológico sin que los efectos especiales o el etalonaje alteren su velocidad de acción. Sí que es importante mencionar la elipsis temporal que se produce mientras los niños juegan en el tablero de ajedrez, pero lo que habría que decir es que esta elipsis se produce por el uso de técnicas de montaje que refuerzan los efectos especiales presentes en la escena. De la misma manera se produce una breve ralentización de la acción al momento en que Ron cae del caballo cuando este es destruido por la reina. En este caso se puede hacer de técnicas de efectos producidas a través de una distorsión de tiempo como pueden ser el Timewarp que es una técnica empleada para ralentizar o acelerar secuencias o planos.

4.4.4.13.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, los recursos retóricos van a ir en función a los mosquitos que se encuentran volando sobre la habitación, y principalmente sobre aquel que tiene forma de llave y que será el único capaz de abrir la puerta. Para ello Harry se monta sobre la escoba y lucha contra los miles de mosquitos que aparecen en escena hasta que logra coger la llave y así, darle la llave a Hermione para que esta abra la puerta y todos puedan pasar. Una vez que llegan a la habitación contigua se observa como esta habitación realmente es un tablero de ajedrez que les permitirá pasar a una habitación posterior, siempre y cuando ganen la partida.

Comenzamos nuestro análisis retórico, analizando las figuras retóricas de dicción, entre las cuales tenemos el clímax que constituye la principal y más importante de las figura en esta escena. Ron, Hermione y Harry se disponen a jugar la partida de ajedrez para poder pasar a la otra habitación. Se observan las tiradas que se van realizando una detrás de otras, y a cada uno de los elementos que va perdiendo la vida en cada tirada. Hasta que finalmente, Ron debe

hacer la última jugada en la que él mismo se sacrifica, haciendo que la reina mate a su caballo para que Harry pueda hacer jaque mate al rey. Y así se hace, y de esa forma finaliza la partida y Harry puede cruzar hacia la otra habitación.

La presencia de los mosquitos hace visible el recurso de la repetición en esta escena. Cada uno de los mosquitos está uno detrás de otro y además actúan en conjunto, salvo uno que es diferente al resto y que tiene la facultad de abrir la puerta que les separa de la habitación contigua.

Cuando Harry, Hermione y Ron se encuentran jugando en el tablero de ajedrez, se producen una serie de pequeñas elipsis gracias a las cuales se puede contar el desarrollo del juego sin necesidad de que el espectador visualice el juego al completo que podría durar más tiempo del que dura en la escena. En consecuencia, el recurso de la elipsis aprovecha pequeños cortes y encadenados para hacerse presente en la escena.

También aparece la figura de la reticencia, al momento en que Harry hace jaque mate al rey y éste suelta su espada, entendiéndose que se acaba el juego porque ha sido vencido por Harry. Durante la escena no se introduce mayor información al respecto porque se sobre entiende que eso es así.

Seguidamente vamos hablar de las figuras de pensamiento que encontramos en esta escena. La primera de ellas es la prosopopeya que muestra como las piezas de ajedrez, que son objetos inertes y sin movimiento, cobran vida y comienzan a moverse, y a jugar una partida. Primero los peones les impiden el paso a los niños, y luego empieza el juego.

Por otro lado, la perífrasis está presente en la imagen de la mano del mismo juego de ajedrez. Quiere decir que los niños –para poder llegar a su destino tienen que jugar todo el tiempo que sea necesario al ajedrez. En lugar de poder pasar directamente bordean, y rellenar tiempo narrativo con imágenes del juego de ajedrez sobre el plano de la expresión.

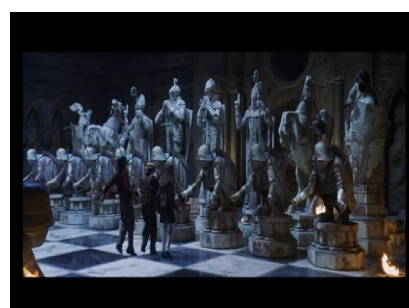
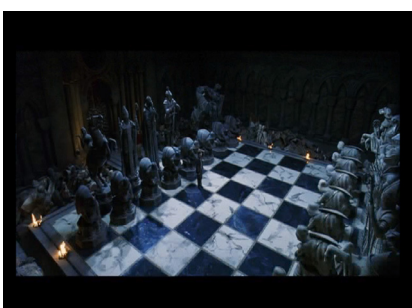
A continuación vamos a seguir estudiando los tropos encontrados en esta escena, para lo cual empezaremos con la metonimia. Este recurso se presenta en el momento en que Ron mueve su pieza para ser sacrificada y que, como consecuencia de ese acto, Harry pueda hacer jaque mate al rey.

Observamos también el recurso de la hipérbole dentro de esta escena, en las dimensiones del tablero que son exageradas, tanto en su espacio como en el diseño de cada una de las piezas, puesto que si comparamos su tamaño con el de los niños es muy superior en todos los ámbitos.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena veintiocho (El ajedrez mágico)

Director de la Película: Chris Columbus



También, la alegoría esta presente, corresponde a los miles de mosquitos que vuelan alrededor de la habitación donde se encuentra Harry, Ron y Hermione. Es alegoría porque ellos custodian a una de ellas que es la llave de la puerta por donde tienen que pasar Harry y sus amigos. Este mosquito en forma de llave, es la alegoría de la apertura hacia otro lugar que les llevará hacia la piedra filosofal.

4.4.4.13.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que nuestros protagonistas, Harry, Ron y Hermione después de haber pasado de la habitación llena de mosquitos, que custodiaban la llave, llegan a un cuarto oscuro que en un principio creen que es un cementerio pero en realidad se trata de un tablero de ajedrez.

La elaboración del tablero mágico con sus piezas a escala real, es un trabajo muy creativo y arduo puesto que se trata de elaborar pieza a pieza y a escala con detalles porque estos son captados por las cámaras en los primeros planos. El equipo de creación de efectos, desarrolló modelos que fueron manipulados a través de medios electrónicos permitiendo una movilización recta de las figuras. Este trabajo culmina con una iluminación del escenario en tonos naranjas procedentes de las luces que se ubicaron a cada uno de los lados del tablero. Finalmente, mencionar que los peones que impiden el paso a los niños, en un primer momento, son creaciones generadas por ordenador tomando como base los modelos reales creados a escala real.

4.4.4.13.4 Originalidad de la escena:

Por otro lado, Harry Potter vuela encima de la escoba en busca de la llave que abra la puerta que les permitirá entrar a la siguiente habitación. En estos planos encontramos la originalidad de la escena que se refleja en la integración de planos reales de Harry volando sobre la escuela, y luego planos virtuales del niño generados íntegramente por ordenador. Son en estos planos virtuales, además, donde encontramos la mayor presencia de la originalidad puesto que el equipo que los desarrolló tuvo la difícil tarea de crear planos de Harry persiguiendo en el aire, y a gran velocidad a mosquitos pequeños en forma de llave. De hecho, el trabajo culminó sin lograr una integración perfecta, lo suficientemente real como para que el espectador no se diera cuenta que estaba frente a un modelo virtual. Por ende existen algunos planos que, a pesar de estar etalonados especialmente, no han logrado dejar de ser modelos virtuales dentro del escenario creado para tal propósito.

Uno de ellos es la persecución de Harry, por los demás mosquitos una vez que ha entregado la llave a Ron. Estos planos no son del todo originales porque se observa un descuido en la elaboración del efecto, ya que al verlos con detenimiento observamos perfectamente como esa imagen viene generada de un programa de animación, y no plasma la verosimilitud necesaria.

4.4.4.14 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena treinta (Encuentro con Voldemort)

4.4.4.14.1 Relación con la narrativa:

Harry llega a una habitación donde se encuentra con el profesor Quirrell quien esta en frente de un espejo intentando ver que le puede decir este sobre la piedra filosofal. Harry llega y habla con Quirrell quien finalmente le ordena que se acerque y le diga que ve en el espejo.

Aquí es donde aparece el efecto especial. Harry se ve su figura en el espejo cogiendo la piedra filosofal que se encuentra en su bolsillo, ve que Quirrell esta a su lado pero no ve ninguna acción del profesor sólo de él. El segundo efecto especial que aparece en escena es cuando Quirrell se quita el manto de su cabellera y deja ver el rostro de Voldemort quien vive como un parásito dentro del cuerpo del profesor Quirrell.

Los efectos especiales planteados en esta escena se relacionan con los protagonistas siendo estos quienes provocan su aparición. Tanto Harry Potter al momento que ve el espejo y comienza a ver su figura, como el profesor Quirrell al quitarse el manto que envuelve su cabeza y dejar ver a Voldemort hacen -que como consecuencia de sus acciones- aparezca el efecto especial. En el caso de Harry observa a través del espejo donde esta la piedra filosofal y en el caso del profesor Quirrell dejando ver el rostro de Voldemort.

Otra característica relacionada con el efecto especial es que el propio protagonista forma parte del efecto especial. Esto se observa muy claramente en el personaje del profesor Quirrell quien lleva en su cuerpo el rostro de Voldemort. En este caso se produce una transformación del aspecto físico del personaje quien se convierte en dos personajes al mismo tiempo.

Asimismo el efecto especial es utilizado por los personajes como medio para desarrollar la acción. Esto lo observamos al momento en que Harry ve en el espejo donde esta la piedra filosofal, y en otro momento de la escena, cuando Voldemort utiliza como medio para presentarse en escena la cabeza de Quirrell.

En ambos casos el efecto especial se sirve de objetos tangibles y reales como lo pueden ser un espejo y la cabeza de un ser humano. Estos objetos permiten que el efecto especial aparezca en escena. Finalmente mencionar que la propia cabeza de Voldemort es un modelo virtual que ha sido integrado dentro de un objeto real como es la cabeza del profesor Quirrell.

En relación al etalonaje, los personajes poseen una coloración azul oscura que es la predominante en toda la escena. Se le ha adjudicado una coloración homogénea a todos los elementos que forman parte de la escena.

Los efectos especiales planteados en esta escena poseen una serie de características en relación a la acción. Lo primero que debemos decir es que el efecto especial forma parte de la acción puesto que se encuentra como consecuencia del acercamiento de Harry al espejo. Una vez que Harry mira al espejo observa, en este, donde se encuentra la piedra filosofal, y de allí continúa la acción.

También se produce que el efecto especial provoca la acción. Al momento en que Harry se ve en el espejo con la piedra filosofal, el profesor Quirrell le exige que le diga que ve y Harry dice una mentira. Desde otro punto se escucha una voz que dice que Harry miente. Esto provoca que Voldemort le pida a Quirrell que le descubra.

Por último, también podemos afirmar que en esta escena el efecto especial aparece como consecuencia de la acción de los personajes. Concretamente cuando el profesor Quirrell se descubre y deja ver el rostro de Voldemort.

Al hablar del espacio narrativo en relación a los efectos especiales podemos decir que estos se integran a un espacio real no sólo a través de técnicas mecánicas en la realización de efecto sino también con la ayuda del etalonaje que permite crear —en este caso— un espacio azul oscuro que envuelve a todos los elementos presentes en estos planos.

Finalmente, al hablar de tiempo narrativo podemos decir que los efectos especiales y el etalonaje no distorsionan el tiempo de la narración más bien respecto al tiempo cronológico de los acontecimientos siguiendo el tiempo del relato fílmico.

4.4.4.14.2 Relación con los recursos retóricos:

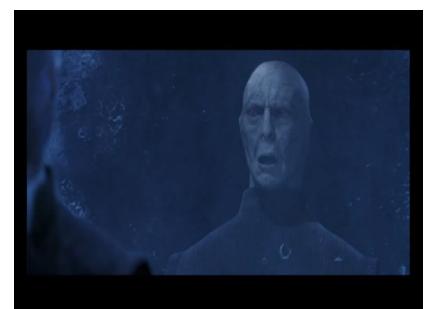
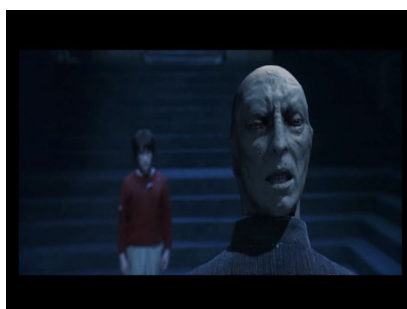
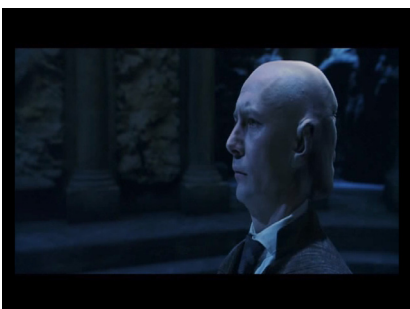
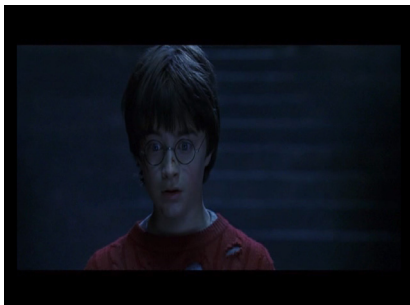
Recordemos que en esta escena Harry Potter llega a la habitación donde se encuentra el profesor Quirrell. Este se encuentra en frente de un espejo para que este le diga donde está la piedra filosofal que tanto está buscando. Al no obtener información Quirrell llama a Harry para que le diga que es lo que ve. Entre tanto, Harry se ve asimismo en el espejo tomando la piedra con su mano derecha puesto que es Harry quien la tiene en el bolsillo de su pantalón.

Teniendo en cuenta la información facilitada en los renglones anteriores, empezamos el análisis retórico con las figuras de dicción. La repetición es de los primeros recursos que observamos en esta escena. La imagen de Harry Potter se ve repetida en el espejo, con la salvedad de que las acciones que realiza su misma imagen no son iguales a las acciones que él mismo Harry realiza en ese momento.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena treinta (Encuentro con Voldemort)

Director de la Película: Chris Columbus



Cuando Voldemort interrumpe la conversación del profesor Quirrell y Harry; y además afirma que el niño miente, lo que está haciendo –en realidad es abandonar el discurso fluido que tenían para colocarse en otra postura que pueda convencer a Harry que le revele la ubicación de la piedra filosofal. Estos planos son los que resumen la intervención del recurso de hipérbaton en esta escena.

Dentro de las figuras de pensamiento observamos que en esta escena esta presente el recurso de la antítesis, en la figura de Harry Potter representando el bien, y tratando de salvaguardar la piedra filosofal de personas que podrían hacer mucho daño con ella, y por otro lado esta el profesor Quirrell y Voldemort quienes quieren tener la piedra para poder darle vida a Voldemort y utilizarla para sus planes de futuro.

El efecto especial del espejo lleva una connotación narrativa prosopopéyica en el plano expresivo. Hablamos de prosopopeya porque de lo que trata el plano es de darle vida a un objeto que en sí mismo no la tiene.

Un espejo refleja exactamente la imagen de una persona, más no lo que pueda ocultar y, mucho menos, al mirar al espejo vemos nuestro futuro. En este caso, lo que se trata es de mostrar donde se encuentra la piedra filosofal, y sólo Harry es el único que ve ese avance. Este detalle lo sabemos porque Quirrell, en su interpretación, hace hincapié al niño: ¿qué ves?

Esta figura prosopopéyica posee los siguientes elementos figurativos: Uno de ellos, está formado por la pareja profesor Quirrell y Harry en frente del espejo, el siguiente son ellos en el espejo, y por último contaremos como tercer elemento figurativo el espejo en sí.

Asimismo, la etopeya la encontramos en las palabras de Harry Potter cuando Quirrell le cuestiona a cerca de lo que ve. Harry en lugar de decirle que ve que él tiene la piedra, le miente para disuadirlo evitando que le siga interrogando.

El apóstrofe es un recurso que interviene en el momento en que Voldemort le pide al profesor Quirrell que se descubra porque quiere hablar con el niño. Se corta el hilo del discurso, es decir, el profesor Quirrell deja de preguntar a Harry, y en su lugar aparece la imagen del profesor Quirrell descubriéndose la cabeza y haciendo aparecer la imagen de Voldemort.

Por último, al hablar de los tropos encontrados en la escena, el recurso de la ironía está presente en esta escena en el momento en que Voldemort trata de convencer a Harry Potter que le de la piedra filosofal porque de esa manera podrá vivir sin tener que ser parásito de nadie. Es irónico pensar que quien le ha quitado la vida a los padres de Harry, ahora le este pidiendo vida a este mismo.

4.4.4.14.3 Relación con la creatividad:

Harry se encuentra con el profesor Quirrell y comienzan a discutir. El profesor al no poder obtener información del chico escucha desde su interior una voz que le dice que quiere hablar con él. Por este motivo el profesor Quirrell se descubre la cabeza que oculta realmente la presencia de Voldemort quien vive dentro del cuerpo del profesor porque no dispone de otra alternativa.

Esta es la parte creativa en la elaboración de efectos, porque y como dicen sus creadores, lo más importante era desarrollar un modelo virtual lo suficientemente creíble ante los ojos del espectador. La idea era que en una cabeza apareciera el rostro de dos personas tal y como se desarrolló. Para ello se utilizó un escáner de la cabeza del actor para medir sus proporciones y así utilizarla como base para el diseño e integración del resto de elementos. Posteriormente se realizaría un tracking que permitiría encajar los puntos de la cabeza real del actor con los puntos generados por el tracking del programa de animación.

Otro detalle creativo que debemos tomar en cuenta es la ayuda que ofrece el etalonaje para este tipo de planos puesto que (en este caso en concreto) ha permitido una mejor integración del modelo virtual, gracias a oscurecer las zonas poco iluminadas y darles un tono azul que ocultará detalles del modelo animado.

4.4.4.14.4 Originalidad de la escena:

Un plano original de esta escena es al momento en que el profesor Quirrell le pide a Harry que se coloque a su lado y le diga que ve en el espejo. Mientras Harry esta frente al espejo ve como él mismo posee la piedra filosofal y que esta se encuentra en su bolsillo.

El reflejo del espejo es la parte más original en estos planos no sólo por su concepción sino también por su elaboración. El plano para esta escena supone varios ángulos de rodaje y platós diferentes. Se utiliza, como hemos dicho, la sustracción de croma para la posterior composición de la escena, de tal manera que somos capaces de poder ver en un mismo plano dos acciones diferentes de una misma persona.

Es así, como la elaboración de este plano supone un trabajo de colaboración y originalidad para mantener la disposición de los objetos de tal forma que su posterior composición encaje fielmente lo que se espera de ella. Para finalizar, simplemente mencionar al etalonaje como elemento unificador que favorece esa originalidad al momento de crear el efecto ya que hace que todo el entorno se integre mucho más fácil, y por ende el espectador no perciba diferencia ninguna.

4.4.4.15 Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena treinta y uno (Harry vence a Voldemort)

4.4.4.15.1 Relación con la narrativa:

En esta escena Harry lucha contra el profesor Quirrell quien recibe órdenes de Voldemort de matarle. De los primeros efectos especiales que observamos tenemos la degeneración de la piel de Quirrell al contacto con las manos de Potter. Harry hace que su piel se queme y se convierta en polvo que posteriormente se desintegra. En este sentido, el efecto incrementa el mensaje en el plano de la expresión que quiere transmitir el guión haciendo especial hincapié en la fuerza y grandeza de los poderes del niño, que hasta es capaz de poner la mano sobre una persona y desintegrarla.

El segundo efecto es cuando Voldemort se reconstruye en forma de humo y atraviesa el cuerpo de Harry huyendo hacia el exterior. Harry cae al suelo producto del impacto.

Los efectos especiales planteados en este análisis se relacionan con los personajes de diferentes formas. Los personajes son los que provocan la aparición del efecto especial. Esta observamos la hayamos en el momento en que Harry le pone la mano al profesor Quirrell y este comienza a ver como su mano empieza a desintegrarse.

Otra relación encontrada es la alteración física que los personajes sufren como consecuencia de la influencia del efecto especial. Al momento en que Harry es atravesado por Voldemort, Harry se cae al suelo inconsciente.

Asimismo, el propio profesor Quirrell se convierte en parte del efecto especial. Deja de ser un personaje real para tomar características virtuales que le permiten posteriormente llegar a la total desintegración de su cuerpo. Es así como Harry lucha en todo momento contra los personajes que intervienen en la creación de efectos especiales. Lucha contra el profesor Quirrell –a quien posteriormente desintegrará- y lucha también contra Voldemort quien le atravesará dejando inconsciente a Harry.

En cuestión de etalonaje no hay una coloración específica que produzca la caracterización del personaje pero si que se observa una coloración homogénea que influye en el personaje, en este caso a Harry Potter haciendo que luzca un tono más naranja.

Los efectos especiales y el etalonaje se relacionan con la acción de varias formas. Entre ellas podemos mencionar que el efecto especial esta presente a lo largo de todo el desarrollo de la acción. Esto es así porque partimos de la idea que es el mismo profesor Quirrell es quien produce ese efecto especial y se encuentra presente siempre en la escena.

Otra relación es la aparición del efecto especial como consecuencia de la acción. Un ejemplo de ello es cuando Harry coloca su mano encima de la mano de Quirrell y produce que se

desintegre. Harry al percatarse de ese hecho coloca sus manos sobre la cara del profesor provocando su desintegración. Por último señalar una tercera relación que va dirigida a que el efecto especial es quien provoca la misma acción. Esto está presente en el momento en que Voldemort atraviesa a Harry y provoca que este se caiga al suelo.

En relación al espacio, los efectos especiales y el etalonaje se integran y hacen posible la integración de los efectos dentro del escenario. El etalonaje afianza las luces creadas por el fuego haciendo que el escenario tome un color naranja pero al mismo tiempo con tonos azulados como tenía anteriormente. Para terminar, hablamos del tiempo narrativo que en este caso no se ve afectado por la intervención de los efectos especiales y el etalonaje. Simplemente continúa el tiempo fílmico de acuerdo al tiempo del relato.

4.4.4.15.2 Relación con los recursos retóricos:

Para el análisis retórico de esta escena se toma de base los planos en los que Harry se defiende del profesor Quirrell, quien ha recibido órdenes de Voldemort de matarle. Recordemos entonces que Harry se niega a hacer algún trato con Voldemort, quien vive como parásito en el cuerpo del profesor Quirrell. Ante la negativa, Quirrell tiene intención de matar a Harry debido a los deseos de Voldemort. Este intenta ahorcarlo pero Harry al defenderse coloca su mano sobre la mano del profesor Quirrell haciendo que esta se desintegre. Al ver que esto funciona Harry coloca sus dos manos sobre la cara del profesor provocando su completa desintegración.

Empezamos el análisis retórico con las figuras de dicción, especialmente hablando del recurso de repetición, que se observa en la escena cuando Harry coloca sus manos sobre las manos del profesor Quirrell y ve que poco a poco se comienzan a desintegrar, de allí, que vuelve a colocar sus manos sobre el mismo profesor pero esta vez en su rostro para producir su desintegración total.

En cuanto a las figuras de pensamiento, el recurso de la antítesis es uno de los primeros que se observan en esta escena. Harry representa el bien, quien quiere conservar a la piedra filosofal lejos del mal para que no pueda ser utilizada para fines negativos; y por otro lado está el profesor Quirrell y Voldemort quienes representan el mal y quieren apoderarse de la piedra filosofal para poder sobre vivir y no depender de nadie.

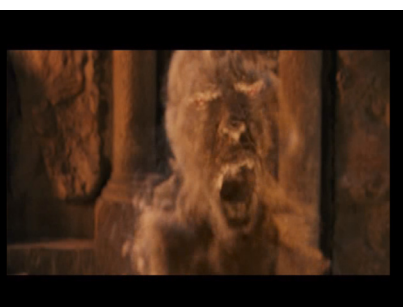
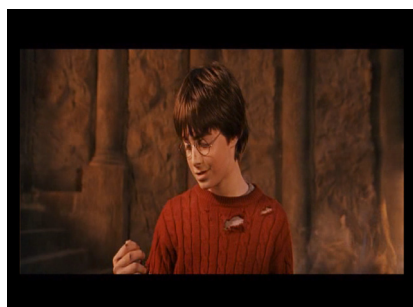
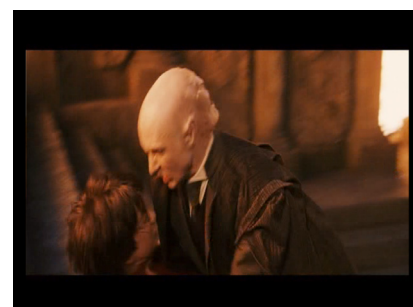
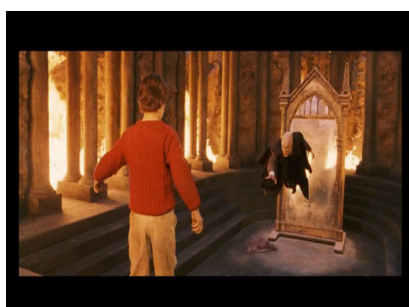
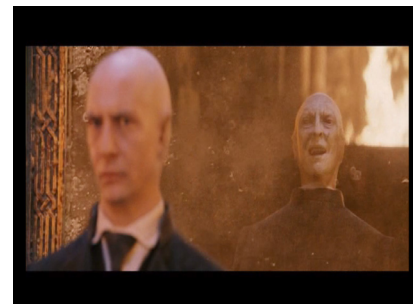
La figura de la prosopopeya está presente en esta escena al momento en que Harry, literalmente, tiene (en sus manos) la capacidad de quemar objetos, y desintegrarlos. En este caso utiliza este don para liberarse de Quirrell quien quiere ahorcarlo. Harry al darse cuenta del poder que tienen sus manos comienza a poner sus manos en la cara de Quirrell para destruirlo.

En la prosopopeya, el elemento que se utiliza son las manos del niño, y las consecuencias son las imágenes de Quirrell desintegrándose por completo. En este caso se sustituye la función principal de las manos de coger objetos y se añade la virtud de poder desintegrarlos.

Película: Harry Potter y La Piedra Filosofal (2001).

Número de la escena: Escena treinta y uno (Harry vence a Voldemort)

Director de la Película: Chris Columbus



También la figura de la asociación está presente puesto que Harry observa como poniendo sus manos sobre las manos del profesor Quirrell hace que este comience a desintegrarlo, por tal motivo vuelve hacer lo mismo pero sobre el rostro del profesor y así conseguir su total destrucción.

Hasta aquí hemos hablado de las figuras de dicción y de pensamiento, lo siguiente es analizar los tropos encontrados en esta escena, para lo cual empezaremos con la metonimia. La encontramos en el momento en que Harry coloca sus manos sobre el cuerpo del profesor Quirrell, ocasionando en él una desintegración paulatina de la zona en la cual se colocó las manos previamente.

El énfasis también esta presente en la escena al momento en que Harry coloca sus manos sobre el rostro del profesor Quirrell, imprimiendo tal fuerza que rápidamente comienza a desintegrarse, ya no sólo la cara sino todo el cuerpo.

Además de todas las figuras mencionadas anteriormente, también esta presente el recurso retórico de la hipérbole justamente en la gran masa de polvo que genera Voldemort una vez que el profesor Quirrell ha sido desintegrado.

Recordemos que Harry coloca sus manos sobre el rostro del profesor Quirrell, haciendo que este se desintegre y se convierta en polvo de forma paulatina. Una vez que llega a ser polvo se comienza a crear una enorme masa –sin forma definida- pero con el rostro de Voldemort en su frontal.

Después que esta enorme masa ha sido creada, inmediatamente toma fuerza y atraviesa a Harry Potter para luego salir huyendo por alguna parte de la habitación, dejando a Harry inconsciente producto del enorme impacto recibido por esta gran fuerza, encarnada en la figura de Voldemort.

4.4.4.15.3 Relación con la creatividad:

Harry una vez que ha desintegrado al profesor Quirrell siente como comienza a tomar el polvo desperdigado en el suelo. Cuando se percató de ello es atravesado por esa formación que posee la cara de Voldemort en frente. Harry cae desplomado al suelo debido a esa energía.

Estos son los planos que considero creativos en esta escena. Hablamos de ellos por la forma en la cual han sido elaborados. Se ha tenido que utilizar diferentes técnicas de elaboración de efectos especiales para crear una masa liviana en forma de humo que atravesase a Harry en su totalidad. Deformando al propio personaje para hacer aún más verosímil su representación. Para estos planos se ha cuidado hasta el mínimo detalle permitiendo que el efecto se perciba perfectamente integrado en el escenario en el cual se desarrollan los efectos. Los movimientos creados en el programa de animación han permitido que la forma que Voldemort toma, tenga la

suficiente consistencia como para que proyecte una sensación de fuerza que haga caer a Harry al suelo.

4.4.4.15.4 Originalidad de la escena:

El efecto especial de desintegración que Harry es capaz de hacer es muy impactante para el público porque muestra, como verosímil, una idea completamente fuera de la realidad. Recordemos que Harry se enfrenta contra el profesor Quirrell y cuando este le intenta ahogar Harry coloca su mano encima de la suya y provoca que su mano se vaya desintegrando. Harry al ver eso coloca sus manos sobre la cara del profesor provocando su total desintegración.

Estos planos que considero originalmente elaborados en esta escena prueban su originalidad al momento en que se conoce como fueron elaborados. El efecto de desintegración ha sido creado en posproducción a través de un conocido software de composición llamado "Shake". Lo que se crea en Shake es el modelo del profesor Quirrell y se le aplica uno de los efectos que podemos crear en dicho programa que posibilita -junto con el uso de un programa de animación en 3D- la desintegración paulatina de los objetos, haciendo que esto se conviertan en polvo muy fácilmente.

4.4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje					LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	Dumbledore activa el instrumento que atrae la luz produciendo que las luces de las farolas sean apagadas.	Transformación de la profesora Minerva de gata a ser humano.	Transformación de la profesora Minerva de gata a ser humano.	Transformación de la profesora Minerva de gata a ser humano.	Hagrid aparece montado en su moto con Harry recién nacido.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	Harry hace posible que desaparezca el vidrio que separa a la serpiente de los demás elementos del espacio.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La serpiente que se encuentra en cautividad.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	Harry cada vez que agita la varita provoca la aparición de un efecto especial consecuencia de la acción de la varita.	Cambios de ánimos entre los protagonistas como consecuencia de las acciones de las varitas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Las varitas mágicas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	Harry los demás corren hacia el muro que divide los andenes 9 y 10 y lo atraviesan.	Harry al momento de atravesar tiene miedo pero luego se siente maravillado al llegar al andén.	Los personajes atraviesan el muro que divide al andén 9 y 10.	Atraviesan el muro entre el andén 9 y 10 para llegar al tren que les lleva a Hogwarts.	Para ello se utiliza el muro que divide el andén 9 y 10 de la estación de trenes de Londres.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los alumnos del primer año en su mayoría están satisfechos con la decisión del sombrero de enviarlos a una determinada escuela.	El sombrero que decide el destino de cada uno de los alumnos de primer año.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	En el momento en que los alumnos hablan con la figura retratada en los lienzos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Las almas de cada uno de los personajes que se encuentran detrás de las escuelas.	Dos aspectos: 1.- Permite la entrada de los alumnos a las habitaciones. 2.- Hace posible la movilidad de los alumnos al moverse las escaleras.	Las escaleras que permiten a los alumnos de Hogwarts moverse de un lugar a otro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La profesora Minerva McGonagall se transforma de gata a persona.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La transformación de la profesora Minerva McGonagall.	La fotografía en movimiento del período que utiliza a este objeto real para hacer su aparición.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.

4.4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje					LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Cuando uno de los alumnos comienza a volar. Su escoba se descontrola y (después de dar muchas vueltas) el personaje cae al suelo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales. El perro de tres cabezas.	Permite a los alumnos volar y en el caso de Harry rescatar un objeto de un compañero.	La misma escoba que les permite a los alumnos volar.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Provocan un cambio de ánimo en los personajes al verse estos ante una situación de peligro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry, Ron y Hermione luchan contra el monstruo de tres cabezas cerrando la puerta que los separa.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Cuando la escoba de Harry se comporta de forma extraña, este sufre las consecuencias físicas de los actos de la escoba.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry vuela gracias a que va montado sobre una escoba mágica.	La misma escoba que les permite a los alumnos volar.	En un momento específico de la escena Harry debe luchar contra la escoba mágica para no caerse.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	Cuando Harry se pone o se quita la capa, aparece o desaparece de la escena. Además abre un libro y le aparece el rostro de una persona.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El rostro de una persona que desea liberarse que aparece al momento en que Harry abre el libro.	El personaje aparece o desaparece gracias a la capa de invisibilidad.	La capa de invisibilidad y el libro dentro del cual aparece el rostro de una personaje que desea liberarse.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	Harry, Ron y Hermione se ocultan a través de capa de invisibilidad y entran en la puerta que custodia el perro de tres cabezas.	Tanto Harry, como Ron y Hermione sufren las consecuencias físicas de haberse caído y haber sido atados por la planta.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Tanto Harry, Ron y Hermione luchan contra el perro de tres cabezas y la planta estranguladora para salvar sus vidas.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	Harry se monta sobre la escoba para atrapar a la llave que abre la puerta.	Las acciones de los personajes del tablero de ajedrez afectan físicamente a Harry, Ron y Hermione.	Las piezas del tablero de ajedrez.	Tanto Harry, Ron como Hermione utilizan el juego de ajedrez para poder acceder a la otra habitación.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry, Ron como Hermione juegan en contra del tablero.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	Tanto Harry Potter como el profesor Quirrell provocan la aparición del efecto especial.	El profesor Quirrell se transforma en dos personajes al mismo tiempo. El mismo y Voldemort.	El profesor Quirrell lleva en su cuerpo la cabeza de Voldemort.	Voldemort se sirve de la cabeza de Quirrell para poder aparecer en escena.	Se utiliza a un espejo como objeto real para que Harry pueda ver donde tiene la piedra filosofal.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	Harry coloca su mano encima de la mano del profesor Quirrell y esta empieza a desintegrarse.	Voldemort atraviesa el cuerpo de Harry y este se desploma en el suelo.	El profesor Quirrell quien se va desintegrando poco a poco por la acción de manos de Harry.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry lucha tanto en contra del profesor Quirrell (a quien desintegra) como contra Voldemort.

4.4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos especiales y Acción				Efectos Especiales y Espacio	
	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	EFFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	ESPACIO FORMA PARTE DEL EFFECTO ESPECIAL	EL EFFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La transformación de la profesora Minerva, y la llegada de Hagrid en moto con Harry Potter.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El profesor Dumbledore activa un instrumento que atrae la luz y provoca que las luces de las farolas se apaguen.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Dumbledore activa el instrumento que atrae la luz. Transformación de la profesora Minerva de gata a ser humano. Llegada de Hagrid en moto con Harry Potter.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El diálogo que tiene la serpiente con Harry y la huida de esta.	La desaparición del vidrio que divide a la serpiente del resto del espacio.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El vidrio que divide el espacio de la cautividad de la serpiente con el resto.	La serpiente y la desaparición del vidrio que divide su espacio forman parte de un espacio real.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El efecto especial aparece como consecuencia de la acción de Harry de agitar las varitas cada vez que las coge.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Las varitas se agitan dentro de la tienda provocando desperfectos en ella.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry y los demás corren hacia el muro que divide los andenes 9 y 10 de la estación de Londres.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Todos al llegar al muro le atraviesan y llegan al andén 9 3/4.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Al momento en el que el efecto especial se desarrolla dentro de un espacio real.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El sombrero es un efecto especial que esta inscrito en la misma acción y es quien provoca la alegría de los demás personajes.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El techo de la escuela de Hogwarts	El efecto especial se integra dentro del escenario real creado para la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Almas que se mueven a lo largo de toda la sala, las escaleras y la mujer del lienzo.	De la acción de la mujer del lienzo la acción de que los alumnos entren a sus habitaciones.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Tanto las almas que vuelan a lo largo de la sala como las escaleras y la mujer del lienzo se encuentran dentro de un espacio real.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La profesora Minerva se transforma de gata a persona.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	La transformación de la profesora McGonagall de animal a persona.

4.4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos especiales y Acción				Efectos Especiales y Espacio	
	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	EFFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	ESPACIO FORMA PARTE DEL EFFECTO ESPECIAL	EL EFFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los alumnos de primero vuelan sobre la escoba.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Los alumnos vuelan al aire libre en un día soleado.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	El monstruo con cuerpo de perro con tres cabezas.	El movimiento de las escaleras mientras los niños suben a sus habitaciones.	El monstruo de tres cabezas provoca que Harry, Ron y Hermione huyan del cuarto donde se encuentra.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El monstruo de tres cabezas se integra en un espacio real y con personajes reales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Durante toda la escena los alumnos permanecen volando gracias a las escobas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Los alumnos vuelan al aire libre en un día soleado durante un partido de Quidditch.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Tanto cuando Harry se tapa y destapa con la capa como cuando abre el libro lo que hace es provocar la aparición de efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Al caer sobre las plantas, los niños comienzan a moverse y esta les empieza a envolver hasta estrangularlas.	Harry, Ron y Hermione levantan la tapa para acceder a las habitaciones secretas y en consecuencia despiertan al perro de tres cabezas.	Harry, Ron y Hermione levantan la tapa para acceder a las habitaciones secretas y en consecuencia despiertan al perro de tres cabezas.	Cuando Harry, Ron y Hermione caen encima de unas plantas que se encuentran debajo de la habitación que custodia el perro de tres cabezas.	Todos los efectos, excepto el de las plantas, se desarrollan dentro de un entorno real como lo es una habitación.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry, Ron y Hermione llegan a una habitación llena de insectos volantes y uno de ellos es la llave que abre la puerta. Harry se sube en una escoba y la atrapa.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Cuando Ron ordena el movimiento de las piezas aparecen en escena las demás piezas creadas por efectos especiales mecánicos.	El tablero de ajedrez y el espacio donde se desarrolla son elementos utilizados para realizar el efecto especial.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	La cabeza de Voldemort.	Quirrell le ordena a Harry que vaya hacia el espejo y le diga que ve. Este se dirige a él y ve donde está la piedra filosofal.	Al momento en que Harry ve su figura en el espejo y descubre que tiene la piedra. Voldemort le pide a Quirrell que no descubra.	Cuando Quirrell se descubre su cabeza aparece el efecto especial, y podemos observar como la otra parte de la cabeza del profesor es Voldemort.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Tanto las imágenes que se proyectan en el espejo como el mismo rostro de Voldemort en un lado de la cabeza de Quirrell se presentan dentro de un espacio real que luego es integrado.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El profesor Quirrell posee a Voldemort dentro de sí, y es quien se desintegra.	Voldemort atraviesa a Harry quien cae al suelo.	Cuando Harry coloca sus manos sobre la cara del profesor hace que esta se desintegre.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Los efectos especiales se integran dentro de un espacio real. Desintegración de Quirrell y momento en que Voldemort atraviesa a Harry Potter.

4.4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio			Efectos Especiales y Tiempo Narrativo		
	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo del relato fílmico	Ralentización temporal	Elipsis
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	De la cicatriz de Harry emana un fuerte brillo que ocupa toda la pantalla y permite pasar a la siguiente escena donde vemos a Harry con 10 años.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	Los cajones de la tienda salen despedidos al momento en que Harry agita la varita. De la misma forma se rompe el jarrón de flores.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El andén 9 3/4 desde donde sale el tren a Hogwarts.	El espacio real deja de serlo en ciertos planos donde se mimetiza con el efecto especial.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	El techo de la escuela de Hogwarts se ve transformado por la presencia de un efecto especial y aparece un cielo y luces en su lugar.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El efecto especial se mimetiza con la realidad haciendo creíble la acción para el espectador.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	La fotografía en movimiento utiliza un espacio diferente -como es el periódico- para desarrollar su acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.4.4.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILÓSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio			Efectos Especiales y Tiempo Narrativo		
	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MINIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo del relato fílmico	Ralentización temporal	Elipsis
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El espacio real deja de serlo en ciertos planos donde se mimetiza con el efecto especial creando un espacio imaginario con rasgos reales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	Cuando las piezas del ajedrez comienzan a ser destruidas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Los insectos vuelan dentro de una habitación real que toma características imaginarias.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	Al momento en que la reina mata al caballo de Ron se produce una ligera ralentización de la acción para ilustrar la caída de Ron.	Se acorta el tiempo del juego con el apoyo que hace el efecto especial en el montaje.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.4.4.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFALE" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje			Etalonaje y Acción	Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo
	CARACTERIZACIÓN	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA		ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Se imprime un color azul a la escena en las zonas oscuras de la imagen que permite ocultar imperfecciones.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Harry agita su verdadera varita y la imagen de Harry se ilumina llenándose de tonos rojizos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	La iluminación y coloración rojiza describe que esa varita es la correcta.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Otorga una coloración rojiza al andén 9 3/4 para relacionarlo con el tren que les lleva a Hogwarts.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Ayuda a integrar al efecto dentro del espacio real al cual pertenecen los personajes con los que interactúa.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Realiza la iluminación de las velas dando un tono naranja a toda la escena.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.

4.4.4.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFALE" (2001) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje		Etalonaje y Acción		Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo
	CARACTERIZACIÓN	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA	DESCRIBE LA ACCIÓN	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Crea el espacio donde se encuentra el monstruo dándole una coloración más fría.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Crea el espacio donde se desarrolla el juego, y además todo el aire libre que le rodea.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Harry al momento que camina en la biblioteca dentro de la capa de invisibilidad adquiere una coloración azulada del entorno.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se tñen las zonas oscuras de azul para resaltar la atmósfera de noche cerrada que les rodea.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	En la habitación donde esta el perro de tres cabezas el etalonaje crea una atmósfera nocturna que permite la integración de los elementos.	En los planos correspondientes a la planta. La coloración azul oscura y la posterior iluminación crean un espacio particular en estos planos.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	Cuando los niños juegan en el ajedrez mágico sus personajes son iluminados y etalonados con puntos naranjas que sólo afectan su entorno.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Todos los personajes poseen una coloración general acorde con la tonalidad azul oscura de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se coloca una tonalidad azul oscura a toda la imagen para integrar los efectos especiales en ella.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Harry adopta una coloración de la escena motivo por el cual muchas veces vemos que luce de color naranja.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Afianza las luces creadas por el fuego que creo Quirrell pero conserva los tonos azules de entorno.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.

4.4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFA" (2001) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN						
	EPIFORA	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ELIPSIS	HIPERBATON	RETICENCIA
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Las veces que Dumbledore apaga las luces de las farolas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Los golpes que hace el primo de Harry al bajar las escaleras que hace que suelte polvo en ellas.	Las veces que tanto el tío de Harry como su primo golpean el vidrio que les separa de la serpiente.	Cuando la familia entra en el coche para ir al museo de reptiles, e inmediatamente aparecen en ese lugar.	El primo de Harry golpea el vidrio para llamar la atención de la serpiente, esta no le presta atención.	Al final del plano se observa al tío de Harry poniéndole mala cara a Harry, entonces sabemos que será castigado.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Cada vez que Harry repite la acción de mover la varita, esta reacciona de una determinada manera.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Cada uno de los niños repite la acción de correr hacia la columna para llegar al andén 9 3/4.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Cada uno de los niños se sienta en la banquillo y la profesora Minerva le coloca el sombrero para saber a que casa va.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La aparición de los espíritus de las familias se repite a lo largo de toda la escena.	Se realiza una pequeña elipsis al momento en que los alumnos pasan del comedor a la escalera.	La escalera, cada cierto tiempo, se mueve hacia otro lugar.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Se produce un cambio en el discurso al momento en que la profesora Minerva McGonagall se convierte de gata en persona.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.

4.4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFA" (2001) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: DICCIÓN						RETICENCIA
	EPIFORA	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ELIPSIS	HIPERBATON	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	Esta repetición consecutiva que refuerza el talento que tiene Harry con la escoba	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Los alumnos repiten uno a uno cada uno de los pasos que la profesora de vuelo les enseña.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Las cabezas que tiene el perro que encuentran Harry, Hermione y Ron.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Harry, Hermione y Ron se esconden en una habitación y de pronto se encuentran con un perro de tres cabezas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Harry empieza jugando Quidditch. Varias veces está a punto de tener el control de la pelota.	Las repetidas veces en que Harry tiene problemas para incorporarse a su escoba.	Las veces en que Harry ha estado a punto de coger la pelota y ganar la partida.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Harry está a punto de coger la pelota que le hace ganar la partida cuando de pronto pierde el control de su escoba.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Harry abandona la búsqueda de la información que necesita en la biblioteca ante la presencia del guardián.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Las tres cabezas del perro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Harry, Hermione y Ron están a punto de saltar y de pronto observan que el perro se ha despertado.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Ron va moviendo las piezas hasta que queda la última tirada para hacer jake, y pasar a la otra habitación	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Se repite una cantidad de insectos volando en la habitación.	Se producen una serie de elipsis que permiten ir visualizando como va avanzando el juego de ajedrez.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Al momento que Harry dice jaque mate al rey este suelta su espada y se sobreentiende que se ha acabado la partida.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La imagen de Harry se ve repetida ante el espejo pero realizando una acción distinta.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Voldemort interrumpe el discurso entre Harry Potter y el profesor Quirrell diciendo que el niño miente y que le deje ver.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Harry coloca sus manos sobre el profesor Quirrell varias veces para hacer que se desintegre poco a poco.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.

4.4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFA" (2001) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO					TOPOGRAFÍA
	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPEYA	ETOPEYA	PRAGMATOGRAFÍA	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Cuando el gato se convierte en la profesora Minerva McGonagall.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La animación de la misma serpiente, puesto que al ser un animal no habla como lo hace en la escena.	Por la manera que el primo de Harry se comporta a lo largo de la escena podemos deducir que es un niño muy mimado.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La varita a la que Harry está destinado contiene el mismo material que la varita que le hizo la cicatriz a Harry.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Se describe la ubicación del andén 9 3/4 al momento en que los niños cruzan la pared que les dirige hacia ella.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El sombrero es un objeto inerte que en esta escena cobra vida.	El sombrero es colocado en la cabeza de cada uno de los niños, este evalúa el carácter del individuo y decide.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El movimiento de la escalera cuando los alumnos se encuentran en ellas para dirigirse a sus habitaciones.	Las almas que comienzan a salir entre las mesas, correspondientes a cada una de las escuelas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Se describe el lugar donde los alumnos suben a sus habitaciones utilizando a la escalera como medio principal.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Los movimientos que hace el gato para convertirse en la profesora McGonagall.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.

4.4.4.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO					TOPOGRAFÍA
	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPOPEYA	ETOPEYA	PRAGMATOGRAFÍA	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La profesora Minerva no castiga a Harry sino más bien lo premia nombrándolo buscador	La escoba que es un objeto inerte cobra vida y comienza a volar a las órdenes de la persona que la controla.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El perro de tres cabezas que en realidad no existe.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	Harry (lo positivo) al querer ganar el partido, y en la figura del mago (lo negativo-contrario) que quiere impedir que Harry gane ese partido	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La escoba que es un objeto inerte cobra vida y comienza a volar a las órdenes de la persona que la controla.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El libro que abre Harry, no es un objeto inerte. Cuando este lo abre aparece el rostro de una persona queriendo huir.	Las ansias que tiene este personaje por salir del libro que por un lado es su celda y por otro lado su martirio	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	Los niños que tienen intención de encontrar la piedra filosofal y ponerla a salvo, y el perro de tres cabezas que representa un peligro para quien este allí.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El perro de tres cabezas que en realidad no existe.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Se describe la cualidad de la planta que no admite la luz solar.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Cada una de las figuras del tablero de ajedrez que se mueven por sí solas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	En el espejo se observa por un lado a Harry (parte positiva) y al profesor Quirrell (la parte negativa)	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Que el espejo cobre vida y muestre una imagen que distinta a la realidad.	Al momento en que Harry miente ante la pregunta del profesor Quirrell, vemos el carácter salvador del niño.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	La lucha entre el bien y el mal representado en la figura del profesor Quirrell (el mal) y Harry Potter (el bien)	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La desintegración total del cuerpo del profesor Quirrell tan solo por haber recibido las manos de Harry.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.

4.4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFA" (2001) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO				
	APOSTROFE	ALUSIÓN	ASOCIACIÓN	PERIFRASIS	IDOLOPEYA
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	El profesor Dumbledore habla con la profesora McGonagall cuando de pronto viene Hagrid en moto con Harry en brazos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Dumbledore apaga la luz de la farola y sigue por asociación haciendo lo mismo con el resto.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	Harry está hablando con uno de los oficiales de la estación, y mientras este le dice que no Harry ve como un grupo de personas habla sobre el andén 9 3/4.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Cada uno de los niños repite copiando lo que hizo el niño anterior antes de cruzar al andén 9 3/4.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Cada uno de los niños se coloca (como el niño anterior) en la silla donde la profesora Minerva le coloca el sombrero.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Los fantasmas de las escuelas comienzan a hablar con los alumnos.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	Los alumnos se ecuentran hablando y ubicando sus cosas cuando se produce la transformación de la profesora de gata a persona.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.

4.4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFA" (2001) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO				
	APOSTROFE	ALUSIÓN	ASOCIACIÓN	PERÍFRASIS	IDOLOPEYA
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	Cuando los alumnos comienzan a coger sus escobas, de pronto uno de ellos comienza a elevarse sin control por los aires.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	La atención de los niños está dirigida a despidar al guardián cuando de pronto se encuentran frente a un perro de tres cabezas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Hermione se dirige hacia el profesor Snape porque alude a que él es el responsable de que Harry pierda el control de su escoba	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	Se corta el hilo del discurso, cuando Harry está buscando los libros en la biblioteca y de pronto viene el guardián quien se da cuenta que hay alguien en la zona prohibida.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	Harry, Hermione y Ron están a punto de saltar al interior y de pronto ven como el perro de tres cabezas se a despertado.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Para poder llegar a la siguiente habitación nuestros protagonistas tienen que jugar toda una partida de ajedrez.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	Cuando Voldemort interviene corta el hilo del discurso para pedirle a Quirrell que le deje hablar con Harry.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Harry al ver que poniendo las manos sobre el profesor Quirrell este comienza a desintegrarse, vuelve hacer lo mismo pero esta vez en sobre su rostro.	Harry al ver que poniendo las manos sobre el profesor Quirrell este comienza a desintegrarse, vuelve hacer lo mismo pero esta vez en sobre su rostro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.

4.4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFA" (2001) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	TROPOS						
	METONIMIA	ENFASIS	IRONIA	METÁFORA	ALEGORÍA	HÍPERBOLE	ANTONOMASIA
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	La llegada de Hagrid con Harry en brazos trae como consecuencia dejar al bebe en casa de sus familiares más cercanos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La profesora Minerva McGonagall sustituye su apariencia normal por la de una gata.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El primo de Harry golpea el vidrio para llamar la atención de la serpiente, esta no le presta atención.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	Cada vez que Harry mueve la varita produce como consecuencia un acto inmediato que realiza la varita.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Se magnifica la figura de Harry al coger la varita correcta.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	Al momento en que los niños atraviezan la pared se encuentran en el andén 9 3/4.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	El sombrero cuando termina de decidir indica el nuevo lugar al cual el niño pertenecerá.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	Los niños al coger las escaleras pueden ser llevados a un piso que no esperan.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	McGonagall al momento en que se encuentra tomando la forma de una gata muestra una imagen diferente de ella. Es como si fuera su apelativo.

4.4.4.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILÓSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	TROPOS						ANTONOMASIA
	METONIMIA	ENFASIS	IRONIA	METÁFORA	ALEGORÍA	HIPÉRBOLE	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	Como consecuencia de coger las escobas se produce el vuelo de uno de los alumnos de primer año.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Un perro enorme que tiene tres cabezas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La fuerza con la que Harry intenta capturar la pelota y ganar el juego.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El rostro que intenta salir del libro, intenta hacer esa acción como mucho énfasis y fuerza pero finalmente Harry logra cerrarlo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	Ron se libera de las ramas de la planta como consecuencia del conjuro hecho por Hermione.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La planta que los acoge muy suavemente al principio resulta ser un elemento que poco a poco les quiere estrangular.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El enorme perro de tres cabezas que custodia la entrada a la habitación donde está la piedra filosofal.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	Ron al mover su pieza logra hacer que Harry haga jaque mate al rey y gane la partida.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	Este mosquito en forma de llave, es la alegoría de la apertura hacia otro lugar que les llevará hacia la piedra filosofal.	Las dimensiones del tablero de ajedrez y las piezas que lo componen.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	El mismo Voldemort, quien mató a los padres de Harry, le pide a este que le de vida.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	Las manos de Harry sobre el profesor Quirrell ocasionen que este poco a poco se vaya desintegrando.	La fuerza que Harry imprime al momento en que pone sus manos sobre el profesor Quirrell.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.	La enorme fuerza en la que se convierte Voldemort al desaparecer Quirrell y que finalmente le atraviesa a Harry Potter.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con este recurso retórico.

4.4.4.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

CREATIVIDAD						
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	USO DE ANIMATRONIC	USO DE PRECISAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DE OBJETOS	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
Harry Potter y la piedra Filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	Cuando Hagrid llega en moto y aterriza en el futuro vecindario de Harry Potter.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	El aterrizaje en moto de Hagrid, la transformación de gata a persona de la profesora McGonagall.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra Filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	La serpiente es un modelo creado a través de técnicas mecánicas de creación de efectos especiales.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra Filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	Cada vez que Harry mueve cada una de las varitas que tiene en la mano sucede algo en consecuencia.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra Filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	La forma en que los alumnos cruzan la parte para entrar al andén 9 3/4.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra Filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	El sombrero determina a que escuela va ir dirigido cada niño.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra Filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Los niños se encuentran actuando en frente de fantasmas que interactúan con ellos.
Harry Potter y la piedra Filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	La transformación de la profesora Minerva de gata a persona dentro de un espacio real como el aula de clase.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Empleo de diferentes técnicas de animación como el morphig y modelado de objetos para la realización del efecto.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.4.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

CREATIVIDAD						
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	USO DE ANIMATRONIC	USO DE PRECISAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DE OBJETOS	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	Paisaje imaginario donde los personajes se integran.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Tanto Harry como Malfoy vuelan sobre un paisaje imaginario.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	La creación del perro de tres cabezas conlleva un trabajo que requiere el empleo de diferentes técnicas de animación virtual	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	Harry y los demás participantes del partido son integrados en un escenario virtual rodados sobre pantallas verdes.	La integración de planos de acción es lo más destacado porque parecen del mismo escenario.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Tanto Harry como los demás actores deben representar sus acciones frente a un fondo imaginario.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	El rostro que quiere salir del libro.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Animación en 3D, Generación de efectos visuales para crear el movimiento de aparición y desaparición de Harry una vez que se quita o pone la capa.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se utilizan prototipo de modelos mecánicos para animar partes del cuerpo del animal para que parezca más real.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Uso de figuras modeladas a escala real remotamente.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se utilizan técnicas mecánicas de creación de efectos al igual que técnicas de animación 3D.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se utilizan técnicas virtuales para la creación de efectos basándose (como software principal) en Shake.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.4.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	ORIGINALIDAD DE LA ESCENA				MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUIÓN	ACTUACIÓN DEL MISMO PERSONAJE VARIAS VECES EN LA MISMA ESCENA		
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La transformación de la profesora Minerva de gata a ser humano.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Los movimientos mecánicos de la serpiente al momento en que Harry la libera y logra escapar de su jaula.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Se plantea en el guión hacer referencia a una varita que sólo Harry puede usar.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	El que un muro sirva de puerta para acceder al andén 9 3/4.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Un sombrero que habla y lee los pensamientos del niño y decide la escuela donde va estudiar.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La transformación de la profesora Minerva de gata a persona dentro de un espacio real como el aula de clase.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	

4.4.4.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	ORIGINALIDAD DE LA ESCENA				MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUIÓN	ACTUACIÓN DEL MISMO PERSONAJE VARIAS VECES EN LA MISMA ESCENA		
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	El vuelo en escoba de Harry y Malfoy	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	El perro de tres cabezas.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Los movimientos realizados por el perro de tres cabezas requieren una minuciosa animación en sus movimientos.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación de modelos mecánicos representando al personaje protagonista.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	El rostro que intenta salir del libro.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación de las articulaciones del rostro haciendo el ademán de querer salir del libro.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	El perro de tres cabezas.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación de las articulaciones del perro generando mayor realismo en sus desplazamientos.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Los movimientos realizados por Harry al momento que intenta capturar la llave.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Harry se ve en el espejo realizando una acción mientras se encuentra quieto delante del mismo.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La forma en que se ha realizado la desintegración del profesor Quirrell.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.4.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD				ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL		
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 1	La oscuridad permite no sólo integrar mejor los efectos sino también dar mayor sensación de tenebrosidad a la escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	La cicatriz de Harry Potter enrojecida e iluminada al momento en que aparece el brillo que emana de ella.	Al momento en que Dumbledore deja a Harry en la puerta de la casa de sus tíos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 2	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 7	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Genera en Harry una iluminación que resalta las altas luces cuando acierta con la varita.	Se obtiene una iluminación especial al momento en que Harry encuentra la varita correcta.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 9	El andén 9 3/4 posee una atmósfera rojiza creada en el etalonaje que identifica el espacio desde donde parte el tren.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 12	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Permite una mayor integración del objeto 3D (sombbrero en este caso) en el espacio real correspondiente a la gran sala de la escuela.	Permite una mayor integración del objeto 3D (sombbrero en este caso) en el espacio real correspondiente a la gran sala de la escuela.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 13	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Se utiliza colores grisáceos para identificar a la almas mientras que el resto de la escena posee tonos negros rojizos característicos de esa zona de la escuela.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 14	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Tonos empleados en el etalonaje al momento en que el personaje se transforma de gata a persona.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Cambios de luz en la escena favorecen la integración del efecto. Se oscurece ligeramente el plano en el momento de la transformación.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	

4.4.4.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFA" (2001) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD			ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 15	El paisaje sobre el cual vuela Harry y Malfoy es un escenario imaginario que al ser etalonado cobra tonos más reales.	Tanto Harry como Malfoy son rodados e integrados con técnicas de Chromakey.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	La coloración azulada del cielo destaca la presencia de Harry y Malfoy volando.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 16	Los colores azules oscuros en las zonas oscuras de la imagen crean una atmósfera más nocturna gracias al etalonaje.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Cuando Harry, Ron y Hermione se encuentran con el perro de tres cabezas, este lleva una coloración ennegrecida que lo hace más peligroso.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 20	Crea un entorno imaginario agrandándole tonos pastel a toda la imagen por completo.	Ayuda a resolver los problemas de integración provocados por Chromakey y hace que los personajes parezcan mucho más reales.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Apoya la integración de modelos y personajes al dar a la imagen en completo tonos más iluminados de color.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 22	Se utiliza un etalonaje que oscure las zonas menos iluminadas de la imagen.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	A Harry se le otorga una coloración naranja acorde con la fuente de iluminación que lleva que es una vela.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Apoya la creación del efecto especial del rostro otorgándole una iluminación tenue en los tonos medios.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 27	Oscurecemos la imagen en su totalidad para hacerla más acorde con la noche.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Apoya la creación del efecto especial del perro de tres cabezas oscureciendo la imagen.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 28	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Cuando Harry vuela encima de la escoba se utiliza una coloración especial que oscurece un poco el entorno.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 30	Se utiliza un etalonaje que oscure las zonas menos iluminadas de la imagen cargándolas de un azul intenso.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje.
Harry Potter y la piedra filosofal: Año de producción: 2001 Número de escena: 31	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Se utiliza para caracterizar al personaje de Voldemort una vez que el profesor Quirrell se ha desintegrado.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Refuerza la presencia del efecto especial creando una atmósfera infernal.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje.

4.4.5 Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad en la película:

“Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002)

4.4.5.1 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena dos (Dobby cumple su misión)

4.4.5.1.1 Relación con la narrativa:

En esta escena tiene especial protagonismo el muñeco Dobby. Recordemos que Dobby entra en la habitación de Harry para impedir que este vaya a la escuela este año. Dobby intenta convencer a Harry pero al no hacerlo utiliza la magia para echar un pastel encima de la cabeza de una de las visitas del tío de Harry, para luego desaparecer.

La intención narrativa es crear un muñeco imaginario y darle vida. Este objeto es un personaje más de la escena que actúa junto con personajes reales, hablando con ellos, moviéndose junto con ellos. En este caso, está claro que sin la presencia de efectos especiales y etalonaje esta acción narrativa no sería capaz de poder crearse en la vida real puesto que depende íntegramente de la creación virtual para su puesta en escena.

La siguiente anotación hace referencia a cómo la presencia del efecto especial repercute en el estado físico y/o psicológico de los personajes. Esta precisa se observa claramente cuando Dobby hace que el pastel comience a volar y caiga encima de la cabeza de una de las visitas del tío de Harry. Allí podemos observar cómo el efecto especial y su etalonaje afectan directamente a los personajes de la escena.

En relación a la acción, el efecto especial forma parte de la acción al ser un personaje más dentro del desarrollo de los acontecimientos. Dobby habla y se mueve como un personaje más, y además tiene poderes mágicos para hacer mover las cosas. A su vez es el mismo efecto especial quien provoca la acción, al momento en que el pastel comienza a volar y cae encima de una de las visitas del tío de Harry.

En relación con el tiempo y el espacio, los efectos especiales y el etalonaje de esta escena se integran a los planos y ambientes reales —el salón de la casa. Se desenfocan ligeramente los ambientes para que la presencia del efecto sea mucho más creíble.

Por tanto el efecto especial se mimetiza dentro del ambiente real donde se desarrollan los acontecimientos. Finalmente, decir que el tiempo narrativo no sufre ninguna alteración y se desarrolla de acuerdo al tiempo cronológico.

4.4.5.1.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, los elementos retóricos giran entorno al personaje de Dobby. Recordemos que Dobby es un pequeño ser que entra en la habitación de Harry para impedir que este vaya a la escuela este año. Para ello hablar con Harry e intenta persuadirle pero al ver que no puede lograr. Sale de la habitación de Harry y se dirige hacia la sala donde se encuentra su tío con algunos familiares e invitados. Dobby (para que castiguen a Harry) hace que un pastel comience avanzar solo y finalmente caiga sobre la cabeza de uno de los invitados del tío de Harry.

Teniendo en cuenta las líneas anteriores, comenzamos el análisis de los recursos retóricos de esta escena con las figuras retóricas de dicción. La primera de ellas es la repetición. Este recurso lo observamos en todos los planos en que Dobby comienza a golpearse. Lo hace repetidas veces contra el armario de Harry, y en otros planos utiliza una lámpara contra la que se golpea la cabeza de forma consecutiva.

Otro recurso que aparece en escena es la reticencia al momento en que Dobby suelta el pastel sobre la cabeza de la invitada del tío de Harry. Una vez que el pastel cae encima de la cabeza de la invitada observamos el plano en que Dobby desaparece y se cambia de plano y de secuencia, haciendo que el espectador entienda que lo siguiente que será que el tío de Harry le castigue sin ir a la escuela este año.

La presencia de Dobby en esta escena constituye el elemento destacado de la misma. Este muñeco animado representa la presencia de la figura retórica de la prosopopeya durante varios planos. La característica de movimiento y habla que posee este personaje es una cualidad que un muñeco no tiene a menos que esa sea la intención y se hallan utilizado diferentes medios para lograrlo, tales como el uso de programas de animación que hacen posible que un muñeco como este cobre vida.

Cuando Dobby se golpea reiteradas veces en la cabeza podemos observar que este ser élfico ha adquirido un comportamiento autolesivo al momento en el cual tan sólo intenta pensar mal de los magos a los cuales él sirve. Este gesto nos hace ver el comportamiento y reacciones de este personaje.

Y para finalizar las figuras retóricas de pensamiento (que iniciamos indicando la prosopopeya) observamos que la perífrasis también se encuentra presente en esta escena al momento en que Dobby intenta contarle a Harry el motivo por el cual se encuentra en su habitación en ese momento. Para decirle a Harry que no vaya a la escuela, Dobby gasta muchas acciones hasta que logra decirle a Harry lo que realmente quiere.

A parte de las figuras de dicción y de pensamiento también debemos analizar la presencia de tropos como la metonimia. En el caso de esta escena este recurso se encuentra en los planos en que Harry se niega a no dejar de ir a la escuela, en consecuencia, Dobby suelta el pastel encima de la cabeza de la invitada del tío de Harry.

4.4.5.1.3 Relación con la creatividad:

Radica fundamentalmente en el empleo de técnicas de creación de efectos para el diseño y modelado del personaje, además de su integración en la escena conjuntamente con otros personajes reales. Lo principal es hacer creer al espectador que este muñeco es parte de la escena y se ha rodado con ella, de tal manera que la presencia del efecto especial y su etalonaje no sea aparentemente visible sino que se esconda detrás de una falsa realidad hecha verdad.

Los movimientos Dobby implican el uso de una buena dosis de creatividad para simular el peso de los huesos y piel de un personaje como ese, acorde con el actor que tiene en frente suyo. También hay que desatacar la actuación que realiza el personaje de Harry Potter junto con Dobby.

En relación al etalonaje destacar la integración de los planos en los que actúa el efecto especial junto con personajes reales. Esto se realiza gracias al trabajo en las bajas luces, que al oscurecerlas, permite disimular posibles artefactos que quedan a raíz de una integración.

4.4.5.1.4 Originalidad de la escena:

Originalidad en el modelado del muñeco Dobby. En el diseño y forma que se le da a este personaje, diseño –que por otro lado- viene dado por el guión. Destacar también la complejidad de los movimientos que le han sido otorgados a Dobby por intentar copiar los movimientos reales que realiza un ser humano.

Otro momento interesante es cuando Dobby hace que el pastel comience a moverse hacia la invitada del tío de Harry, y luego hace que se caiga sobre su cabeza. Observamos una fase original de la escena en su creación. Para conseguir este efecto se utiliza un pastel de crema real que había que mover a través de cables que posteriormente se borrarían en posproducción.

La forma como Dobby desaparece resulta original puesto que utiliza un efecto especial de partículas para tomar su forma y desaparecer a través de ella. Un efecto más llamativo que el simple hecho de desaparecer. Finalmente, mencionar también al etalonaje como herramienta para poder hacer más creíble la integración de un personaje como Dobby a lo largo de toda la escena. La manipulación del color en esta escena es importante porque permite una mejor integración entre imágenes.

4.4.5.2 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena tres (El rescate de Harry Potter)

4.4.5.2.1 Relación con la narrativa:

El efecto especial y el etalonaje que aparece en esta escena está relacionado con el coche volador que permite que los amigos de Harry lo liberen de la cautividad que le imponía su tío. Harry se encuentra durmiendo en su dormitorio cuando de pronto siente que se acerca una luz y poco a poco ve como viene hacia él un coche volador. Cuando se acerca ve que es Ron con sus hermanos quienes vienen a rescatarlo. Ancla el coche a las rejas de la ventana, y tiran de él hasta que rompen la reja. A partir de allí Harry comienza a poner sus cosas en el coche, y justamente cuando va a subir aparece su tío quien le coge de una pierna para impedir que se vaya. El hermano de Ron acelera el coche y finalmente hace que el tío le suelte a Harry.

De acuerdo con la narrativa del relato, el coche volando, afecta a los personajes protagonistas de esta escena, puesto que son estos quienes interactúan con este objeto y sufren las consecuencias de su cualidad. Recordamos que en el caso del tío de Harry. Al momento en que los amigos de Harry hacen que el coche acelere, el tío se cae desde un primer piso al bajo de la casa.

El coche también es el responsable de la liberación de Harry, puesto que sin él los amigos de Potter no hubieran podido rescatarlo. Es por eso que en este caso el coche es un medio (creado a través de efectos especiales) que le permite al protagonista realizar la acción, en consecuencia es un vehículo que los personajes utilizan para poder desarrollar su puesta en escena conforme el guión previamente estipulado.

En relación a la acción desarrollada, el efecto especial, en este caso –el coche volador- juega un papel muy importante para el desarrollo de la escena ya que sin este objeto los personajes no habrían podido escapar volando hacia su nuevo destino, haciendo posible una vía de fuga mucho más factible que si –esta misma huida- se hubiera producido por tierra.

En consecuencia, podemos afirmar que la creación del efecto especial –en este caso en concreto, coche volador- forma parte principal en el desarrollo de la acción. Sin este elemento la escena dejaría de tener la fuerza y el impacto que tiene porque no habría ningún otro objeto fantástico que llame la atención.

Hablando de espacio y tiempo, el etalonaje refuerza la acción del efecto especial, creando una noche cerrada que destaca aún más la presencia del coche volador en relación a los demás elementos de la escena. El tiempo de narración de la escena no está influenciado por los efectos especiales y el etalonaje. Es un tiempo narrativo real que no es alterado por ningún elemento imaginario o mimético con la realidad.

4.4.5.2.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, el análisis de los recursos retóricos va a girar en torno al rescate de Harry Potter por parte de sus amigos. Recordemos que Harry se encuentra encerrado en su habitación, y de pronto aparece Ron con sus hermanos en un coche volador que rompe la reja que lo encierra y finalmente Harry termina huyendo en el coche con Ron y sus hermanos.

De las primeras figuras retóricas que aparecen en esta escena encontramos el clímax como recurso retórico de dicción. La escena se desarrolla a través de una gradación de acontecimientos.

Primero, Harry se despierta y se levanta de la cama. Luego ve que esa luz que se aparece son sus amigos montados en un coche, que vienen a rescatarlo. Ellos atan el coche a la reja de la ventana de Harry y la rompen. Este ruido despierta a los tíos de Harry que suben a la habitación de Harry para ver que sucede. Comienzan abrir las cerraduras que le encierran, mientras que Harry carga todas sus cosas en el coche, y cuando Harry va a subir al coche el tío de este le atrapa una pierna e intenta detenerle. El hermano de Ron acelera el coche y hace que el tío de Harry le suelte y caiga al suelo.

Se produce, además, un acortamiento de tiempo que es resaltado por el etalonaje. Cuando Harry logra huir con sus amigos, pronto se encuentra llegando a casa de la madre de estos. La figura retórica de la elipsis se observa en el simple hecho que los personajes salieron de noche de la casa de Harry y llegaron de día a su otro destino, haciendo entender al espectador que ha pasado tiempo de por medio que no se ha representado visualmente.

Hasta aquí hemos visto figuras de dicción pero existen algunas otras figuras de pensamiento que pasamos a revisar, comenzando por la prosopopeya, puesto que el coche como tal es un objeto inerte que no es capaz de volar por los cielos. El efecto especial junto con el etalonaje hace posible que este coche vuele y se relacione con los protagonistas, amigos de Harry.

También observamos el recurso de la apóstrofe en un momento álgido de la escena. Harry ha terminado de colocar sus cosas en el coche y se dispone a subir en el cuando de pronto aparece su tío e intenta detenerle cogiéndole de una pierna.

Para finalizar, analizamos los tropos encontrados en esta escena que vienen representados fundamentalmente por la metonimia. Este recurso se encuentra presente en la escena en los planos en que Ron (junto con sus hermanos) rompe la reja de la ventana de Harry y ocasionan un ruido que despierta a los tíos de Harry, haciendo que estos suban a ver que pasa con él.

Como podemos observar la metonimia presenta el hecho de que los tíos de Harry se despierten, como una consecuencia de que los amigos de Harry han arrancado la reja de su ventana.

4.4.5.2.3 Relación con la creatividad:

La integración de los personajes rodados en Cromakey, conjuntamente con su etalonaje, que permite que los actores parezcan formar parte de esta escena, son las acciones más destacadas en relación a la creatividad. Porque la dificultad no sólo se encuentra al momento de rodar el fondo Chroma. Una vez que se termina el rodaje, ese plano ha pasado a la sala de posproducción donde, creativamente, se le ha quitado el fondo de color y se ha reemplazado ese fondo con otro totalmente diferente al original, sin que el espectador note la diferencia de planos y el origen de los mismos.

La creatividad también se puede observar el momento en que se integran las escenas de acción. Cuando el tío de Harry intenta detenerle, se observan planos en los que se ven partes del coche volando mientras que el tío intenta detenerle, hasta que finalmente cae al césped debido a la aceleración del coche que comienza a volar con fuerza. Recordemos que el coche ha sido rodado sobre pantalla azul y que posteriormente se ha retirado el fondo azul para colocar el paisaje que le corresponde.

4.4.5.2.4 Originalidad de la escena:

La podemos encontrar en el desarrollo de la acción que provoca la presencia del coche volador que emplean los amigos de Harry Potter para rescatarle. El coche se mueve a una determinada velocidad y a través de unos movimientos determinados que hacen posible su mágica conducción. Esa forma de desplazamiento hace original a este elemento dentro de esta escena. Dotando de cualidades mágicas a un objeto como un coche que en la vida real solamente se desplaza en tierra.

Hay que destacar, también, la originalidad en la interacción de los personajes sobre el fondo Chroma. Estos actúan de tal manera que una vez compuesta la imagen, el espectador, no llega a percibir que estos actores y objetos (como el coche) pertenecen a escenas diferentes y que han sido unidos a través de una composición.

Otra originalidad es la forma como se ha resuelto la entrada del coche volador en la ventana de Harry. La disposición de máscaras de color permite anunciar la llegada del coche tan sólo acentuando las altas luces dentro de cada una de las formas circulares.

4.4.5.3 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena cinco (Harry y los polvos mágicos)

4.4.5.3.1 Relación con la narrativa:

El efecto especial y el etalonaje que se analiza en esta escena es el que se muestra al momento en que Harry, Ron y los demás miembros de su familia viajan a otro lugar a través de lo que ellos denominan “polvos flu”. Estos polvos al caer al suelo generan un fuego verde que envuelve al personaje y lo hace desaparecer. Haciendo que posteriormente aparezca en otro lugar diferente. El etalonaje es el que se encarga de caracterizar a los personajes dotándoles de un aire grisáceo procedente de la ceniza de la chimenea de destino.

En esta escena, el efecto especial, que se plantea, se relaciona directamente con los personajes que desarrollan la acción, convirtiéndose en una especie de medio de transporte que les sirve para poder trasladarse de un lugar a otro. En consecuencia, podemos afirmar que los polvos flu, y la aparición del efecto especial- sirven como medio para trasladar al personaje de un determinado lugar a otro completamente distante.

Los personajes interactúan directamente con el efecto haciendo que este se produzca. Se utiliza una material real –polvos- para provocar la aparición de ese fuego verde que posteriormente es creado por ordenador. En consecuencia, los personajes son los que provocan la aparición del efecto especial. Y es este mismo quien influye en el estado físico de los personajes puesto que hace que desaparezcan de un lugar para que puedan aparecer en otro.

En relación a la acción, son los efectos especiales quienes provocan la acción en la escena, puesto que al ser arrojados provocan que el personaje en cuestión desaparezca de un determinado lugar y aparezca en otro lugar lejano al suyo.

Por otro lado son los mismos personajes quienes provocan la aparición como consecuencia de sus acciones. Al momento en que Harry y Ron arrojan los polvos flu, lo que el espectador ve a continuación es el efecto especial en forma de llama verde que envuelve al personaje y lo hace desaparecer.

Otro elemento narrativo que se ve influenciado por el efecto especial y el etalonaje, que se realiza en esta escena, es el espacio. La transportación de los personajes se produce en un lugar específico de la casa de Ron. Este lugar es su chimenea. Allí es donde los personajes sueltan los polvos y donde se genera ese fuego (al cual se ha etalonado y cambiado de color al verde) que posteriormente hará que los personajes desaparezcan.

Con respecto al tiempo narrativo no hay ningún cambio que afecte a su desarrollo. Es un tiempo narrativo real hasta que los personajes aparecen en otro lugar, donde sí que se produce una elipsis temporal que permite que un personaje se encuentre primero en un lugar y luego aparezca en otro.

4.4.5.3.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, tanto Ron como Harry utilizan los polvos flu para trasladarse de su lugar de residencia a otra parte de la ciudad. Cada uno por separado coge los polvos flu y dice la frase que lo lleva hacia su destino.

En esta escena existen varios recursos retóricos dentro de la figura de dicción entre los que cabe mencionar la repetición. En este caso, Ron termina de conjurar con los polvos flu y seguidamente pasa Harry y realiza el mismo ejercicio de la misma forma que Ron repitiendo cada uno de los pasos.

Pero de los recursos retóricos a utilizar el más sobresaliente de todos es la elipsis que se produce como consecuencia del uso de los polvos flu por parte de los personajes. El efecto especial y su etalonaje producen ese transporte que hace que se reduzca el tiempo que los personajes utilizan para trasladarse de un lugar a otro.

Además, dentro de las figuras de pensamiento observamos la presencia del recurso retórico de la prosopopeya. El efecto especial que la describe es la mano de cera que cobra vida cuando Harry coloca su mano cerca de ella. Recordamos que: Harry, curioso por saber que significa la mano que encuentra cuando llega a su nuevo destino, comienza a verla y tocarla. Cuando se produce esta última acción por parte de Harry Potter, la mano –que es un objeto inerte – cobra vida y atrapa la mano de Harry que intenta tocarla. Esta vitalidad que se le imprime a un objeto esculpido, inerte es el que representa la figura de prosopopeya puesto que nos encontramos ante un objeto inerte que de pronto se mueve.

También el recurso retórico de la topografía está presente en los planos en que Harry llega hacia su destino, cayendo en un sitio que parece ser un laboratorio donde se pueden ver pequeñas cabezas encerradas en botellas y huesos.

Por otra parte, encontramos tropos como la metonimia y el énfasis que enriquecen la narrativa de la escena. El recurso de la metonimia se observa al momento en que tanto Ron como Harry utilizan los polvos flu que produce un abandono del plano en que ellos se encuentran en su casa por otro (la consecuencia del uso de los polvos) que consiste en el lugar de destino al que llegan.

También el énfasis está presente en las palabras que pronuncian tanto Harry como Ron. De acuerdo al énfasis y claridad utilizada cada uno es destinado a un lugar diferente, siendo Harry quien llega a un lugar equivocado producto de su errónea pronunciación.

4.4.5.3.3 Relación con la creatividad:

La creatividad la encontramos en la manera en que ha sido planteado el efecto especial y su etalonaje. Si observamos con detenimiento, el efecto especial ha sido desarrollado a través del uso de diferentes técnicas de creación de efectos.

Utilizando técnicas mecánicas como: colocar a un muñeco de reproducción a escala real de los personajes que utilizan los polvos flu y el fuego dentro de la chimenea, además del uso de técnicas de etalonaje que han permitido variar el color del fuego que se utilizó en un primer momento. En este caso se procede a realizar una selección precisa de la parte de la imagen que se quiere afectar con la coloración verde. Una vez que la parte correspondiente es seleccionada se procede a tinter de verde la zona.

La integración de una imagen animada a través de técnicas de animación en 3D –como la mano que atrapa Harry- con personajes reales constituye otro elemento creativo en el desarrollo de los efectos especiales en esta escena. Su apariencia real la proporciona el etalonaje desarrollado al entorno conjunto de la escena para desaparecer las diferencias entre los elementos de la misma.

4.4.5.3.4 Originalidad de la escena:

El efecto especial y el etalonaje aportan originalidad a la escena ya que son los responsables de crear el medio que utilizan los personajes para transportarse de un lugar a otro. Esta originalidad se entiende como la forma en que se ha resuelto el reto de crear un medio de transporte visible a través de los poderes mágicos que tienen los personajes.

Encontramos, además, otra clase de originalidad si hablamos de la forma en que el efecto especial se mimetiza en el desarrollo de la acción del personaje puesto que le ayuda a este a expresar visualmente como puede transportarse de un lugar a otro.

Y finalmente, porque por si mismo el planteamiento del desarrollo del efecto especial es originalmente elaborado. Muchas formas son las que se utilizan en relatos cinematográficos como este para expresar visualmente la forma en que los personajes desaparecen de un lugar y aparecen en otro, pero ninguno ha planteado esa desaparición a través de un fuego verde envolvente que produce la desaparición del personaje de un lugar para luego que aparezca en otro.

4.4.5.4 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena ocho (Harry y Ron caen en el sauce boxeador)

4.4.5.4.1 Relación con la narrativa:

En esta escena se vuelve a repetir la presencia del efecto especial del coche volador, pero esta vez interactuando con el sauce luchador. Si recordamos los planos en que aparecen estos efectos, son aquellos en los que el coche volador –donde se encuentran Harry y Ron– comienza a volar sobre la escuela. De pronto Ron pierde el control del coche haciendo que este caiga encima de un árbol conocido como sauce luchador quien comienza a atacarlos.

En este caso los efectos especiales actúan entre si mismos afectando, como consecuencia, a los personajes protagonistas de la escena. Harry y Ron se encuentran dentro del coche, y no pueden hacer nada para evitar que el sauce comience a golpear el coche. Es desde el interior del coche donde ellos sienten las consecuencias de las acciones del sauce, que finalmente provoca que el coche baje de sus ramas y siga su dirección.

Una vez que el coche esta en tierra, este actúa directamente con los protagonistas puesto que es quien les expulsa a ambos con sus pertenencias. Por tanto, en este caso los protagonistas son quienes reciben las consecuencias de las acciones de los efectos especiales. La animación de los efectos especiales repercute directamente en el estado físico y anímico de los personajes protagonistas de esta escena.

Si hablamos en relación a la acción representada en esta escena debemos decir que en todo momento es el efecto especial el que forma parte de ella, puesto que es, en si mismo, quien la provoca y quien sufre las consecuencias.

Desde que Harry y Ron se encuentran dentro del coche el efecto especial está presente en toda la escena, y forma parte de cada una de las acciones desarrolladas. Este efecto especial no sólo ayuda a los protagonistas en el desarrollo de su actuación sino también recibe los golpes procedentes de otro efecto especial como el sauce boxeador.

El espacio mimético que se crea y refuerza con el etalonaje facilita la integración de los personajes virtuales con los personajes reales. La oscuridad producida por la manipulación de las zonas oscuras de la imagen refuerza la sensación de peligro que protagonizan nuestros personajes. No sólo es el etalonaje el que ayuda a la creación del espacio sino también el diseño y elaboración del paisaje virtual sobre el cual se encuentra el sauce luchador. Espacio que esta íntimamente ligado al entorno en que se encuentra este objeto.

Por otro lado, el desarrollo de la acción no se encuentra supeditado a un cambio de tiempo. La acción se desarrolla a tiempo real a lo largo de toda esta escena. No se produce ningún cambio de tiempo, ni aceleración, disminución del mismo.

4.4.5.4.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, los recursos retóricos encontrados son los que se observan en la figura del coche volador y del sauce boxeador. Recordemos que Harry y Ron deciden volar a la escuela en el coche del padre de Ron. Llegando a la escuela, Ron pierde el control del coche y se choca contra el sauce boxeador. Este responde a ese impacto golpeando al coche y a los ocupantes hasta que Harry y Ron logran hacer que el coche llegue al suelo, momento en que el coche comienza a tirar los objetos personales de Harry y Ron al igual que a ellos mismos.

Dentro de las figuras retóricas de dicción encontramos la epífora. La observamos en el momento en que el coche está en tierra y comienza a expulsar a Harry y a Ron con cada uno de sus objetos personales. Se repite al final de la escena la acción de echar hacia fuera del coche los objetos que se encuentran dentro, incluidos a los actores protagonistas.

El recurso de la repetición también genera la misma sensación que la epífora mostrando al espectador reiteradas veces planos en que el coche comienza a arrojar los objetos de Harry y Ron fuera de su carrocería, como un gesto de enfado y desacuerdo con lo ocurrido.

Además, esta escena está enriquecida con la presencia del recurso retórico del hipérbaton y la reticencia. El primero de ellos está en los planos en que Ron y Harry vuelan tranquilamente hacia la escuela cuando de pronto Ron no es capaz de controlar el timón del coche y se dirigen directamente hacia el sauce boxeador. Es en este momento en que la línea del discurso se cambia y pasa a ser, de una aventura placentera, a un completo desastre y peligro.

Asimismo, la figura de la reticencia la propone el mismo coche al momento en que arroja los objetos personales de Harry y Ron fuera de su carrocería, y luego procede a ir tomando otro camino y dejando a Harry y a Ron solos. En este caso no se completa el discurso pero deducimos por las acciones del coche que prefiere abandonar a Harry y a Ron para evitar mayores problemas en un futuro.

Dentro de las figuras retóricas de pensamiento se observa la presencia de la figura retórica de la prosopopeya. Encarnada en los dos objetos protagonistas (coche volador y sauce luchador) que han sido manipulados a través de los efectos especiales y el etalonaje, para que cobren vida y acción como seres vivos en lugar de seres inertes, cualidad que les caracteriza en la vida real.

Por otro lado nos encontramos con la figura retórica de la prosografía que describe el carácter tanto del coche como del sauce boxeador. Del sauce sabemos que no es realmente un amigo y que cualquier cosa que le moleste o le caiga de algún lado, intenta retirarla a base de golpes. Asimismo, sabemos del coche que es paciente pero aunque recibe los golpes y protege a Harry y Ron, también vela por si mismo y por eso se aleja de ellos.

Y para finalizar analizamos el tropo de la metonimia que aparece en las tomas en que el coche comienza a arrojar las cosas de Harry y Ron. Esto lo hace el coche como consecuencia de lo sufrido anteriormente una vez que estuvieron encima del sauce boxeador y este comenzó a darle de golpes.

4.4.5.4.3 Relación con la creatividad:

Por una parte hay que hacer referencia a la integración del coche rodado realmente junto con la imagen virtual del coche. En esta escena hay ciertos planos rodados en estudio que permiten dar más realismo a la acción desarrollada y hacer menos visible el origen los dos elementos (en este caso del coche y el sauce luchador)

La forma como se ha resuelto la animación del sauce luchador interactuando con los personajes protagonistas y con el coche que les transporta. Los movimientos del sauce se acoplan perfectamente al desarrollo de la acción protagonizada por los actores. Los golpes que recibe el coche de parte del sauce parecen reales en su globalidad.

Finalmente, la resolución incluso cómica de la actuación final del coche es otro elemento creativo a mencionar. El coche como objeto inerte en la vida real no reaccionaría arrojando a sus ocupantes a cierta distancia de él. En este caso, la animación realizada al coche se resolvió otorgándole los poderes necesarios como para que este tenga la fuerza suficiente como para echar a los personajes que están en su interior muy lejos de su presencia, y luego partir sólo hacia otro destino diferente.

La creatividad de la escena en relación con el etalonaje de la misma, destaca por haber oscurecido las sombras y los medios tonos y haberlas llevado hacia los tonos azules, creando una atmósfera nocturna mucho más mágica e imaginaria, abandonando la caracterización propia de una noche real.

4.4.5.4.4 Originalidad de la escena:

Principalmente observamos que la originalidad de la escena se muestra en las acciones desarrolladas por el sauce luchador y por el coche quien finalmente expulsa de su interior a los personajes protagonistas. Ambas acciones interactúan con los personajes reales; y el espectador apenas nota que son elementos miméticos con la realidad que enriquecen el relato para que este pueda ser comprendido mejor.

Esta escena es original en su conjunto, comenzando con la vía que utiliza Harry y Ron para llegar a la escuela, y siguiendo con la caída en las ramas del sauce luchador, hasta la expulsión de Harry y Ron desde el interior del coche. Todas estas acciones son efectos especiales originalmente planteados que proporcionan una salida coherente al relato.

El etalonaje aporta su dosis de originalidad a la escena creando una atmósfera más nocturna. Haciendo que el ambiente entero se envuelva de azul en las zonas más oscuras de la imagen, y a la vez, dando una claridad en altas luces que viene de rodaje y se refuerza en etalonaje, de tal forma que las acciones de los personajes se vean destacadas dentro de una atmósfera más dramática.

4.4.5.5 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena diez (Lección: Transplantar mandrágoras)

4.4.5.5.1 Relación con la narrativa:

En esta escena vemos como los alumnos aprenden a transplantar “mandrágoras”. Estas plantas son efectos especiales mecánicos utilizados por los actores para realizar dicho proceso. En este efecto especial existe una interacción directa entre las mandrágoras y los actores, sin estas los actores no podrían realizar la acción de trasladarlas de un lugar a otro. Es por esto que en este caso, el efecto especial es el medio que ayuda al actor a desarrollar el relato fílmico.

En relación al espacio y al tiempo, hay que considerar las macetas (desde donde se trasladan a las mandrágoras) como lugar delimitado que acoge en el lugar de origen de la planta y, al mismo tiempo, es su destino. En consecuencia, el espacio no está tratado por el efecto especial, pero este sí sirve de un medio real –como la maceta– para empezar y terminar su acción. El tiempo, por otro lado, se desarrolla según el tiempo cronológico, puesto que se describe visualmente el acto de cada uno de los alumnos de retirar a la mandrágora de su lugar y colocarla en otra maceta diferente.

Otro efecto especial que se desarrolla en esta escena es la carta que recibe Ron de su madre. Esa carta se presenta como un objeto inerte hasta que Ron la abre y comienza a moverse y a gesticular por sí misma.

Tiene una relación directa con los actores. En este caso, el personaje de Ron provoca la aparición del efecto especial abriendo la carta. Si él no la hubiera abierto, la carta no actuaría como un ser vivo. Entonces, el efecto especial es una consecuencia de la acción del personaje. Una vez que Ron abre la carta que recibe de parte de su madre, el efecto especial se aísla del personaje actuando por sí sola haciendo referencia al personaje real que en este caso es Ron.

En relación al espacio y al tiempo no hay ninguna acción efectista aparente salvo la integración de los planos reales y la integración del objeto virtual (la carta) dentro de esos planos reales. El etalonaje cobra importancia puesto que es el que hace posible que espacio y objeto se integren sin que el espectador se percate realmente del origen de cada una de las imágenes.

Al hablar de su relación con la acción de la escena diremos, entonces, que por un lado la carta de la madre de Ron desarrolla la acción por si misma teniendo como protagonista a los niños de la escuela, en consecuencia este efecto especial forma parte de la acción. Por otro lado, las mandrágoras aparecen como resultado de la acción de los niños de trasplantarlas de su lugar de origen a otro.

4.4.5.5.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, los alumnos se encuentran reunidos para aprender a trasplantar mandrágoras. Cada uno de ellos coge una de las mandrágoras y la arranca de su maceta origen y la traslada a otra maceta donde la vuelve a plantar. Además, en esta escena, Ron recibe una carta de parte de su madre. Ron abre la carta y en ella ve que su madre está muy enfadada con él por lo que hizo la última vez. Somos testigos del enfado porque es la misma carta que comienza a tomar forma de boca y comienza a hablar y a gritarle a Ron por todo el problema que le ha causado a su padre con el coche.

Las primeras figuras retóricas a estudiar van a ser las figuras de dicción. Una de las más importantes es la pequeña elipsis que se establece cuando se termina la clase de trasplantar mandrágoras y posteriormente se observa a los alumnos en la gran sala comedor de la escuela donde Ron recibe la carta procedente de su madre.

Por otro lado, de las figuras de pensamiento que encontramos en esta escena tenemos la prosopopeya. La prosopopeya es el recurso retórico presente a lo largo de toda esta escena y el más destacado en la misma. Tanto en la presencia de las mandrágoras como en la carta de la madre de Ron, el espectador puede darse cuenta que son objetos inertes que en la vida real ni siquiera se moverían, pero que en este relato filmico no sólo se mueven sino también gritan como es el caso de las mandrágoras y la carta de la madre de Ron. Los movimientos de animación de ambos personajes también subrayan su carácter prosopopéyico.

El apóstrofe es otro recurso presente en esta escena. Aparece en el plano de la carta de la madre de Ron. Cuando la carta comienza a increparle a Ron por su mala actuación, de pronto cambia el tema bruscamente y comienza a hablarle a su hija que se encuentra en la misma mesa y a felicitarla por su incorporación a la escuela, y cuando termina de hacerlo, continúa reprendiendo a Ron por su mala acción. Este cambio brusco y repentino es un paréntesis en la acción continua que se empezó en un primer momento. Una vez finalizado ese paréntesis se retoma el hilo de la acción que se había abandonado.

También esta presente el recurso retórico de la asociación en tomas en que la profesora enseña a los alumnos a trasplantar las mandrágoras. Primero es ella quien da el ejemplo y posteriormente cada uno de los alumnos ejecuta la misma acción por asociación al primer traslado de mandrágora que realizó la profesora.

Finalmente, podemos observar el tropo del énfasis en la forma en que la madre de Ron le increpa a este todo lo sucedido con el coche de su padre y las consecuencias que va a asumir su familia por culpa de la negligencia de Ron.

4.4.5.5.3 Relación con la creatividad:

El uso de efectos especiales mecánicos que interactúen con los actores brinda a la escena una dosis importante de creatividad, no sólo por parte de los miembros del equipo de elaboración de efectos, sino también significa un gran esfuerzo creativo de los actores quienes tienen que moverse e interactuar con ellas.

Otro aspecto creativo importante es la elaboración, a través de un programa de creación de objetos en 3D, de la carta de la madre de Ron que comienza a tener vida y a gesticular como si fuera la misma madre quien le estuviera hablando a su hijo en ese momento. Esto es posible tomando como referencia los movimientos originales del actor a través de la técnica del motion capture. Lo interesante de todo el efecto es observar como esos movimientos han sido trasladados a un objeto inerte como lo es una carta creada en 3D. Debemos hacer hincapié en que se parte de un modelo 3D y que la animación de los gestos al momento en que habla, lleva una carga de puntos a animar, realmente considerable. Son muchos los movimientos que un ser humano realiza al momento de hablar, eso trasladado a un objeto inerte como una carta nos da una idea de lo complejo que puede resultar ese trabajo.

4.4.5.5.4 Originalidad de la escena:

El mayor peso de originalidad de la escena se encuentra justamente por lo mencionado en el apartado anterior. La animación, modelado e integración de la carta en un entorno real es lo que más llama la atención del espectador -acostumbrado o no- a los efectos especiales. Llama poderosamente la atención el hecho de ver una carta que cobre vida y comience a hablar e increpar a una persona; y si ese contenido da la sensación que la presencia de la madre no estuviera lejos sino en el mismo lugar de los hechos, quiere decir que su impacto es mucho mayor.

Este efecto especial busca que el espectador salga de su realidad y se introduzca en el mundo imaginario que crea el relato fílmico. A través de este efecto especial se logra ese objetivo. Llama la atención no sólo el objeto animado en si mismo, sino la fuerza que se haya impresa en él que hace que su presencia sea mucho más contundente.

Finalmente, destacar como parte original del etalonaje la variación del color general de la escena hacia los amarillos naranjas, colores cálidos que permiten una mejor integración del modelo creado en 3D –en este caso la carta que recibe Ron.

4.4.5.6 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena once (Los duendecillos de Cornualles)

4.4.5.6.1 Relación con la narrativa:

En esta escena, cuando el profesor Gilderoy Lockhart va hablando mientras baja por las escaleras aparecen retratos suyos en movimiento. Se observa como el protagonista del lienzo –que es el mismo- comienza a moverse haciendo referencia a lo que en esos momentos esta diciendo el profesor.

El segundo efecto especial que encontramos en esta escena, es la presencia de los duendecillos de Cornualles. Pequeños duendes azules que comienzan a revolotear y jugar a lo largo de toda la habitación sin que nadie pueda detenerlos.

Con respecto a los personajes, los efectos especiales y el etalonaje interactúan directamente. En el primer caso, la presencia del efecto especial y su etalonaje reafirma el discurso del personaje. Incrementando la sensación de arrogancia y altitud que el guión imprime al personaje del profesor Gilderoy.

En el segundo caso es el personaje –en este caso el profesor Gilderoy- quien provoca la presencia y acción de los duendecillos de Cornualles. Permite, de esta forma, el despliegue de acción del efecto especial y su etalonaje en toda su plenitud.

En relación al espacio y al tiempo, ambos efectos especiales y etalonaje se producen dentro de un espacio delimitado. Para el primero de los casos, su espacio también forma parte del efecto especial porque la acción del profesor Gilderoy retratado esta limitada por el lienzo que soporta esa pintura en movimiento. Por otro lado, el segundo caso utiliza el espacio real de los actores para integrarse en él. Son los duendecillos de Cornualles quienes vuelan se mueven a lo largo y ancho del aula de formación de la escuela de magia.

Y finalmente, en relación al tiempo fílmico. El primero de los efectos especiales y etalonaje se desarrolla de acuerdo al tiempo cronológico real mientras que el segundo efecto especial y etalonaje –los duendecillos de Cornualles volando por el aula- altera su tiempo de acción al momento en que Hermione conjura un hechizo para inmovilizarlos y que no puedan moverse mientras el tiempo cronológico continúa.

Con relación a la acción, mencionar que tanto los duendecillos como el profesor retratado forman parte de la acción desarrollada en la escena, y que además, en un momento en concreto es el propio personaje quien provoca la acción de los duendecillos. En consecuencia, el efecto especial y su etalonaje comienzan su actuación gracias a la intervención del personaje en el caso de los duendecillos.

En cuanto a la relación narrativa con el etalonaje de la escena destacar la coloración homogénea de luces dentro del espacio del lienzo que permite distinguir entre el personaje retratado y el personaje real. Para resaltar aún más esta características se oscurecen las sombras en el escenario real para resaltarlas en el escenario del lienzo.

4.4.5.6.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que es la primera clase de los alumnos con el profesor Gilderoy. Este comienza su clase presentándose, dando a conocer los motivos por los cuales es tan famoso. Presenta sus cuadros y libros que le han dado nombre, y luego introduce a la clase unos duendecillos para enseñarles a los alumnos a luchar contra las artes oscuras. Gilderoy suelta a los duendecillos y estos comienzan a volar por todo el aula causando gran revuelo hasta que Hermione conjura las palabras mágicas y logra inmovilizarlos.

De las primeras figuras de dicción que encontramos en esta escena, la enumeración está presente al momento en que Gilderoy comienza a bajar la escalera, e inicia su discurso enumerando los premios y galardones recibidos como reconocimiento a su labor como experto en artes oscuras.

Por otro lado también encontramos recursos de repetición en la figura de los duendecillos, cuya presencia se repite casi a lo largo de toda la escena, no en vano son casi los protagonistas de esta escena en concreto.

Finalmente, otro recurso de dicción encontrado en esta escena es la reticencia. Hermione al realizar el conjuro hace que los duendecillos se queden inmovilizados. Allí se corta la frase, puesto que posteriormente no se indica que pasó con los duendecillos, pero el espectador puede deducir que los duendecillos fueron capturados y devueltos a su jaula gracias a la intervención de Hermione.

Si hasta aquí hemos hablado de las figuras de dicción, también encontramos recursos retóricos de la mano de las figuras de pensamiento. Uno de esos recursos es la paradoja.

Esta se presenta en la figura del profesor Gilderoy puesto que es quien va a enseñar a los alumnos como dominar a los duendecillos pero finalmente no logra que su magia haga que

estos elementos regresen a su jaula, por tal motivo abandona esa tarea. En consecuencia, quien iba a enseñar sale instruido por la intervención de uno de sus alumnos.

En esta escena también podemos encontrar la figura retórica de la prosopopeya en el plano en que se muestra al profesor Gilderoy retratado en un lienzo y moviéndose en su interior. Una pintura es un objeto estático y sin movimiento alguno. Muchos pintores intentan emular el movimiento pero en realidad no se genera una representación de fotogramas por segundo. En este caso el efecto hace que los objetos y personaje del lienzo se puedan mover, utilizando de esta forma la prosopopeya como figura retórica.

También observamos a la etopeya como recurso retórico de esta escena en los planos en que el profesor Gilderoy habla de si mismo y de los logros y fama que él posee. Con los datos que el profesor indica al momento en que se presenta a los alumnos, nos podemos hacer una idea del tipo de carácter y personalidad que tiene. Prácticamente, estamos frente a un personaje que mucho habla pero que seguramente pocas cosas realmente sabe hacer bien.

La apóstrofe es otro de los recursos que podemos observar en la escena. Justamente cuando Hermione realiza el conjuro se rompe el hilo del discurso y la acción de los duendecillos se detiene puesto que son inmovilizados gracias a la magia de la alumna.

Cuando Gilderoy habla de si mismo, presenta ante los alumnos un lienzo con su retrato y libros que sustentan lo que dice y los motivos por los cuales tiene reconocimiento en el oficio. Esta acción es la que representa el recurso retórico de la obtestación dentro de esta escena.

Y finalmente, para terminar, hablamos a cerca de dos tropos presentes en la escena. Uno de ellos es la metonimia que se produce al momento en que Hermione realiza el conjuro puesto que produce como consecuencia que los duendecillos sean inmovilizados y no causen más revuelo.

El énfasis en las palabras de Hermione hacen que este recurso esté presente en esta escena y es el que hace posible que el conjuro se lleva a cabo y que se detenga la acción de los duendecillos.

4.4.5.6.3 Relación con la creatividad:

El efecto especial y su etalonaje toman un espacio real como el marco de un lienzo para poder presentarse. Son los que hacen posible que el profesor Gilderoy retratado cobre vida, en ciertos momentos, y acompañe con gestos las palabras que dice el mismo profesor pero fuera del marco, es decir en el escenario real de los acontecimientos. Por otro lado, sucede casi lo mismo con el segundo de los efectos planteados en esta escena, los duendecillos son

integrados como parte del escenario real correspondiente al aula donde se desarrollan las clases.

Otro aspecto importante en la creatividad es la elaboración de la escena teniendo en cuenta que los objetos no están presentes en el momento del rodaje. Los actores deben de realizar su actuación imaginándose en todo momento que esos objetos (duendecillos y lienzo) se encuentran con ellos e interactúan al mismo tiempo.

Para terminar el análisis de la creatividad debemos mencionar el papel que juega el etalonaje en esta escena. Concretamente, si hablamos del retrato del profesor Gilderoy observamos que los cambios de color producidos en su interior son una forma creativa de poder resaltar la presencia de este lienzo –y por tanto el efecto- que se encuentra en el aula de formación.

4.4.5.6.4 Originalidad de la escena:

El modelado de los duendecillos de Cornualles son originales en su diseño y en las curvas que forman su figura, que les permite un desplazamiento muy rápido y al ser pequeño, ayuda a la animación proporcionando un objeto liviano fácilmente manipulable. La dificultad radica en la animación simultánea de varios modelos a la vez para que no se choquen los unos con los otros.

Una vez dibujados los duendecillos son llevados al departamento de animación donde se encargan de modelar su figura y otorgarle una estructura necesaria que les permita ser tan livianos como son y volar a la velocidad que lo hacen.

Otro aspecto original es la situación de encontrar a un mismo personaje dos veces en la misma escena, e interactuar consigo mismo dentro del mismo escenario. Un ejemplo de ello es cuando el profesor Gilderoy gesticula con su propio retrato siendo este último un lienzo creado a través del dibujo de pincel. A todo esto se suma al papel que tiene el etalonaje en este plano que permite que la actuación del lienzo sea resaltada al oscurecer las luces del escenario principal.

4.4.5.7 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veinte. (Harry y Ron se disfrazan)

4.4.5.7.1 Relación con la narrativa:

En esta escena Harry, Ron y Hermione preparan una pócima que les convierta en los personajes que encarnan a Crabble y Goyle, para luego poder interrogarle a Malfoy y sacarle algún tipo de información relacionado a los últimos acontecimientos que suceden en la escuela. Recordemos que los efectos especiales y el etalonaje de esta escena son: los dulces que

aparecen flotando en el aire para que Crabble y Goyle los coman; y la transformación de Harry, Ron y Hermione para lograr interrogar a Malfoy.

De acuerdo con la narrativa y en relación al personaje. Estos efectos especiales aparecen por el conjuro de Harry –en el caso de los dulces flotando en el aire- y por la bebida de la pócima que anteriormente preparó Hermione; por tanto en este caso son los personajes quienes provocan la aparición de los efectos especiales y del etalonaje en esta escena.

En el segundo efecto especial mencionado, los personajes se ven afectados directamente por la acción del efecto especial. En esta escena, se ven claramente los planos en que Harry se transforma en Goyle, mientras que Ron cambia su aspecto físico para parecerse a Crabble.

En relación al etalonaje, los personajes tienen una manipulación de color en sus tonos oscuros hacia el azul, permitiendo –de esta forma- una transformación más real y creíble a ojos del espectador. Entonces, en este caso, el etalonaje apoya la caracterización de los personajes durante el desarrollo de la acción.

En función a la acción, los efectos especiales y el etalonaje forman parte de la acción en ambos casos. Cuando hacemos referencia a los dulces flotantes, vemos como la acción de que los propios dulces estén sostenidos en el aire continúa la acción seguida en que Crabble y Goyle, les encuentran y se los comen.

En el caso del efecto de transformación, una vez que Harry, Ron y Hermione beben la pócima y se transforman en los personajes de Goyle y Crabble –en el caso de Harry y Ron- estos salen corriendo en busca de Malfoy para hablarle y así obtener más información puesto que van disfrazados de personajes de su entera confianza.

La acción también se ve influenciada por el etalonaje de esta escena, puesto que esa modificación de color en las zonas oscuras y medios tonos de la imagen, crean una atmósfera mucho más dramática y nocturna que si solamente se realizara una corrección de primarios de brillo y contraste.

Siguiendo con nuestro análisis narrativo, ahora nos toca hablar del espacio. En esta escena, el espacio está concebido como un espacio real donde el efecto se integra dentro de su entorno. El espacio no se ve afectado por el efecto especial, es este quien se adapta al espacio en que se desarrolla la acción.

Además, el espacio se ve identificado porque exagera la coloración nocturna de la sala tintando la imagen hacia una coloración azulada en las zonas oscuras y medias de la imagen. De forma

tal que el espectador identifique el dramatismo de un espacio con la oscuridad de la noche y ese tono azulado en el plano.

Y finalmente, debemos mencionar como afectan los efectos especiales y el etalonaje al tiempo narrativo de la escena. En este sentido tanto a nivel de efecto especial como de etalonaje, el tiempo narrativo no se ve afectado por la presencia de estos elementos. Se desarrollan los acontecimientos de acuerdo al tiempo cronológico de los hechos que correspondiente con el tiempo de narración del relato fílmico.

4.4.5.7.2 Relación con los recursos retóricos:

Harry, Ron y Hermione se beben la pócima preparada por esta y comienzan a transformarse en los personajes deseados. La intención de Harry y Ron era transformarse en Goyle y Crabble – amigos de Malfoy- para obtener información de este. Harry y Ron logran esa transformación mientras que Hermione no logra la transformación deseada transformándose en otro elemento.

Los recursos retóricos presentados en esta escena son entre las figuras de dicción, la pequeña elipsis temporal que se produce cuando Harry y Ron colocan los dulces flotando en el aire para que Goyle y Crabble. El espectador no es testigo de cómo Harry y Ron ocultan los cuerpos de estos dos personajes ni como aparecen todos en los lavabos para beberse la pócima que Hermione había preparado.

Observamos, seguidamente, figuras de pensamiento como la prosopopeya justamente en los dulces –que al ser objetos- en la vida real no tienen la cualidad de ir flotando en el aire a la espera de que alguien se los coma. (por lo menos no en la tierra debido a la gravedad)

Es interesante la presencia de la prosografía al momento en que Harry (una vez que ha bebido la pócima) se ve en el espejo y comienza a observar como su cuerpo se va transformando poco a poco en Goyle. Es decir, se realiza una descripción externa del cuerpo de Harry que nos indica el proceso de transformación que sufrió nuestro protagonista.

Cuando Harry y Ron se transforman en Goyle y Crabble, lo que están haciendo es hacer uso del recurso retórico de la alusión, puesto que aluden a dos personajes de la película y por unos instantes toman sus posiciones con el fin de poder conseguir información, filtrándose dentro de su equipo enemigo y hacer que Malfoy hablara con ellos (con toda confianza) a cerca de los últimos acontecimientos que estaban sucediendo en la escuela.

A todo esto se le suma un tropo importante dentro de esta escena, me refiero al recurso retórico de la metonimia que plantea la consecuencia de los actos de los personajes. Hermione prepara una pócima para transformar a Harry, Ron y a ella misma en personajes del bando de su enemigo, Malfoy.

Para ello eligen a Goyle y Crabble como personajes a reemplazar. Les dan unos dulces para dormirlos y finalmente se dirigen a los lavabos donde beben la pócima preparada por Hermione.

La metonimia se presenta como la consecuencia inmediata a la bebida de la pócima por parte de Harry, Hermione y Ron. Tanto Harry como Ron logran convertirse en los personajes deseados, mientras que Hermione (al haberse equivocado con los pelos) se transforma en un ser diferente al que pensaba. Se transforma en una gata.

4.4.5.7.3 Relación con la creatividad:

Una de las características de esta escena es la creación del efecto especial de la transformación de Harry y Ron en Goyle y Crabble. Esta transformación se produce a tiempo real y el espectador es testigo de la mutación de un ser a otro. La creatividad radica en el uso de técnicas especiales de creación de efectos y en la integración de esa deformación corporal dentro del espacio real donde se desarrollan los acontecimientos.

La empresa responsable de la realización de ese efecto fue Framestore CFC, quienes hicieron un escáner previo de ambos actores y luego crearon unos modelos NURBS en animación 3D, usando el “live-action” de las caras como textura para mapeado de modelo. Después de haber traqueado las caras de ambos actores, el compositor –John Sharp- estabilizó los escenarios para mejorar la alineación de ambos personajes, para que la cabeza de Harry coincidiera con el cuerpo de Goyle. Las burbujas que se observan en la transformación digital fueron generadas a través de un sistema de partículas

4.4.5.7.4 Originalidad de la escena:

Es la manera como el efecto especial ha logrado solucionar una demanda del guión mostrando visiblemente la transformación de Harry en otro personaje. La técnica de efectos especiales aplicada a esta escena ha sido lo suficientemente cuidada como para no resaltar – y a la vez poder ocultar- todos los detalles que procede la transformación de una imagen a otra. En consecuencia se resuelve una demanda del guión pero al mismo tiempo se logra una resolución lo suficientemente creíble que provoca que el espectador no aprecie la intervención de los medios mecánicos utilizados.

Esto es así debido a la idea que tuvo la empresa responsable de participar en la transformación de Harry en Goyle. Se les ocurrió que en lugar de utilizar un programa de ordenador se podría lograr el mismo efecto utilizando un medio mecánico que fuera mucho más creíble y más fácil de integrar. Para ello crearon una mano de silicona que la cogieron como una marioneta y la impregnaron de unas bolsitas que inflaron para crear las burbujas que se observan al momento en que Harry se va transformando.

4.4.5.8 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintidós (Harry descubre el libro de Tom Riddle)

4.4.5.8.1 Relación con la narrativa:

Recordemos que en esta escena Harry y Ron vemos que el suelo está inundado y se dirigen a los lavabos donde encuentran a la llorona, quien les indica que ha venido alguien y le ha tirado el diario. Harry se lleva el diario a su habitación e intenta averiguar que información puede obtener de él hasta que se le ocurre coger una pluma y escribir en sus hojas en blanco. Tal es la sorpresa que tiene Harry, al ver que lo que escribe se borra, que comienza a preguntarle al diario sobre cuestiones como si sabe algo de la cámara secreta.

En esta escena los efectos especiales y etalonaje los observamos en el cuarto de baño donde se encuentra el personaje de la llorona cuya imagen ha sido tratada a través de programas de creación de imágenes virtuales. Por tanto, el personaje es en si mismo el efecto especial, puesto que el actor, gracias a los efectos especiales y al etalonaje, deja su condición humana para volverse un fantasma como es el caso de la llorona. Esto es así porque lo que se ha querido transmitir es que este personaje había muerto hace tiempo y que ahora pena en el cuarto de baño, lugar donde murió. Además, el efecto especial ha dotado de una característica física al personaje, que le permite, por ejemplo, atravesar los cuerpos de las personas.

De acuerdo al etalonaje, en este efecto se dota al personaje –además del efecto de opacidad– de una coloración tintada hacia el azul para connotar en el espectador la idea de un personaje nocturno, de un ente, que vaga por las noches en el cuarto de baño. Esta coloración azulada coincide con la coloración de todo el espacio que rodea a este personaje. Su etalonaje está dispuesto para integrar mejor al personaje dentro del espacio narrativo correspondiente, creando una mejor atmósfera donde se producen las acciones del relato fílmico.

Tanto la coloración azulada del personaje como la del cuarto de baño favorecen y relacionan a este personaje con este lugar (cuarto de baño) y hacen que sean más fácilmente identificados por el espectador.

Siguiendo con el análisis de efectos, cuando Harry Potter encuentra el diario en el baño, se lo lleva a su habitación y trata de obtener información de él. Así es como se presentan el resto de efectos especiales de la escena. Harry ve que el libro está en blanco y empieza a escribir sobre sus páginas. Cuando él escribe, lo que escribe, se borra y el diario comienza a escribir respondiendo a sus preguntas. En este efecto es el personaje quien actúa provocando la aparición del efecto especial.

Harry continúa comunicándose con el diario y este decide mostrarle que es lo que pasó hace 50 años. Aquí se produce el siguiente efecto especial que tiene características

fundamentalmente dirigidas hacia el etalonaje. Aparece una partícula de luz que envuelve al personaje y hace que este se introduzca en el libro, por tanto es el efecto especial altera el estado físico del personaje.

Siguiendo con el análisis de los efectos especiales de esta escena nos falta ver la relación entre los efectos especiales y la acción. En este sentido, el efecto especial que produce que Harry Potter se traslade 50 años atrás forma parte de la acción puesto que facilita el medio para que el desarrollo de los acontecimientos continúe.

En relación al espacio, el efecto especial se integra en el espacio real al momento en que Harry Potter es absorbido por el diario. Harry está en su habitación y es allí donde desde el diario se emana una potente luz que finalmente termina introduciendo a Harry en el mundo del diario.

Finalmente, hablamos del tiempo. En esta escena el tiempo se desarrolla de acuerdo al tiempo cronológico de narración de la película, ya que tanto el personaje de la llorona como Harry interactuando con el diario no sufren ningún cambio o disminución temporal.

4.4.5.8.2 Relación con los recursos retóricos:

Harry encuentra el diario de Tom Riddle en los lavabos donde se encuentra Myreth. Se lleva el diario a su habitación e intenta averiguar qué información puede obtener acerca de él. Con tal sorpresa, averigua que puede escribir sobre sus hojas y obtener respuestas a sus preguntas. De esa forma, Harry logra establecer una conversación con el dueño del diario que es Tom Riddle.

De las primeras figuras de dicción que aparecen, nos encontramos con la elipsis. Cuando Harry y Ron van hacia el lavabo se encuentran con que Myreth llora porque alguien le arrojó un libro en la cabeza. Una vez que Harry y Ron ven el diario en el suelo. Harry se lo lleva a su habitación para ver qué puede hacer con él. En realidad, se produce una pequeña reducción de tiempo porque no observamos cómo es que Harry llega a su habitación con el diario, solo vemos que se encuentra con el diario en el lavabo e inmediatamente lo vemos en su habitación.

El espectador es el que hilvana todos los hechos y no hecha en falta los planos en los que Harry se desplaza a su dormitorio porque, al verlo allí, entiende que se dirigió a su habitación después de haber recogido el diario.

También observamos determinadas figuras de pensamiento como la prosopopeya representada en el diario, que al ser un objeto inerte, no tendría por qué responder a las preguntas de Harry escribiendo frases después de haber hecho desaparecer las frases de

Harry. Esta actuación por parte del diario representa el atributo de vida que se le imprime a este elemento –a través de los efectos especiales- que de otro modo no podría tenerlo.

La pragmatografía es expuesta en la escena en los planos en los cuales Harry intenta averiguar como obtener información del libro. Vemos una pequeña descripción del diario al momento en que Harry le coge y lo voltea, lee la inscripción, lo abre, pasa sus páginas etcétera. De allí sabemos que el diario aparentemente esta vacío.

En los planos del lavabo se producen dos recursos retóricos más. Uno de ellos es la perífrasis, cuando Myreth habla con Harry y Ron sobre quien le había arrojado el diario en la cabeza. Se produce la perífrasis porque mientras Myreth habla, Ron añade comentarios que desvían la intención del discurso haciendo una serie de rodeos para finalmente obtener la información deseada (que en este caso) será recoger el diario arrojado en el suelo de los lavabos.

Por supuesto el recurso de idolopeya se encuentra presente en esta escena representado a través de la figura de Myreth quien –a pesar de estar muerta- habla con Harry y con Ron a cerca de quien le ha arrojado el diario en la cabeza y salió corriendo.

Para terminar el análisis retórico mencionamos la presencia del recurso de metonimia como miembro del grupo de los tropos. Este recurso está presente al momento en que Harry escribe sobre las páginas del diario vacío e inmediatamente recibe una respuesta en su lugar, como consecuencia de haber escrito unas líneas sobre sus hojas.

4.4.5.8.3 Relación con la creatividad:

Fundamentalmente la creatividad de esta escena se observa en la forma como el efecto especial se ha integrado dentro del espacio real donde se desarrollan los acontecimientos. Harry tiene el diario de Tom Riddle en su poder y ve que esta en blanco hasta que decide utilizar una pluma y tinta y pintar sobre sus folios llevándose la sorpresa de que a sus palabras obtenía respuestas.

Esta aparición y desaparición de las letras es el producto de la combinación de dos programas de ordenador diferentes –Maya y Shake- que ayudaron al equipo de MPC a crear este efecto. Posteriormente, Harry es absorbido por el diario, quien le ha invitado a retroceder en el tiempo. Esta efecto tiene la particularidad de utilizar partículas de Shake y un desenfoque radial para crear la intensa luz que termina por absorberle.

El etalonaje también ha jugado un papel importante en la creatividad de la escena puesto que es la coronación del trabajo de efectos. En el caso en concreto del uso de partículas para la absorción de Harry por parte del diario, el etalonaje refuerza aún más la intensidad de la partícula otorgándole a la escena una intensidad de brillo que ocupa todo el escenario. Sin

olvidar que durante el desarrollo de la misma se ha intensificado la sensación de iluminación de velas dándole a la escena una coloración naranja.

4.4.5.8.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena vuelve a estar en la forma como se ha resuelto una demanda del guión, y en la forma como se ha aplicado el efecto especial para que el resultado sea lo suficientemente creíble ante los ojos del espectador.

La aparición de las letras que escribe Harry con la consiguiente respuesta por parte del diario, generando nuevas palabras es una forma original de resolver un diálogo escrito entre dos personajes que no se han visto las caras pero que cada uno de ellos tiene un interés especial en el otro.

El uso de los más potentes softwares que hay en el mercado para la creación de efectos, junto con la destreza en su aplicación ha resuelto esta escena para que sea parte de este relato cinematográfico.

El etalonaje también ha aportado sus dosis de creatividad, haciendo posible una integración mucho más suave y generando –y asimismo reforzando- el ambiente generado por objetos reales como la iluminación de las velas.

Llama la atención como los objetos especiales se han servido de objetos reales –como un diario vacío- para generar su presencia y llamar poderosamente la atención debido a la forma y fuerza en que aparecen en la escena. Su gestión es acumulativa puesto que en un principio aparenta un diálogo inocente de escribir-borrar-escribir, que luego termina generando una potente haz de luz que termina con la absorción y traslado de Harry a otros tiempos.

4.4.5.9 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintitrés (Regreso al pasado)

4.4.5.9.1 Relación con la narrativa:

Harry estaba interrogando al diario y este le dice que no puede responder a sus preguntas pero puede enseñarle que pasó. De pronto sale del diario una fuerte luz que captura a Harry y lo introduce en su interior. Inmediatamente después aparece el nuevo escenario y una enorme partícula de luz hace posible que Harry se traslade a ese escenario, de allí que nuestro personaje se vea afectado físicamente por el efecto especial que lo desintegra y vuelve a integrarlo en el lugar de destino.

Por otro lado, habría que añadir que el efecto especial se sirve de un elemento real –como un diario- para realizar su aparición en el escenario e interactuar con Harry Potter, trasladando a este personaje a otro tiempo y a otro escenario. Entonces, el diario se convierte en un medio utilizado por los creadores de efectos especiales para hacer más creíble la presencia de esa alteración de la realidad que hacen a través de una partícula de luz que envuelve a Harry y lo traslada de lugar.

Una vez que Harry Potter esta dentro del diario, se produce un juego en el etalonaje de la escena, todo se vuelve gris (haciendo referencia al espectador que este lugar y personajes son del pasado) excepto Harry, que es el único actuante que conserva su coloración natural.

Durante todo el tiempo en que Harry se encuentra en el pasado su coloración esta presente y llama la atención porque es el único personaje que la conserva. Cuando Harry vuelve al presente poco a poco, todo lo que le rodeaba –que anteriormente estaba en gris- comienza a volver a su color original.

De esta manera, el espacio narrativo se ve afectado directamente por el etalonaje ya que en todo momento el escenario del pasado estaba en gris para recordar al espectador que nos encontrábamos 50 años atrás. Es por eso que el etalonaje trabaja directamente con el espacio real alterándolo a su conveniencia, creando la sensación de retroceder en el tiempo a través de la manipulación de los colores del escenario.

Esa coloración gris que se le imprime a toda la escena, mientras Harry se encuentra en el pasado, y hace posible que el espectador tome como referencia que esas acciones se han producido hace tiempo y no pertenecen al tiempo que vive nuestro personaje.

Por tanto, en relación al tiempo, en esta escena se produce un flashback que hace que el personaje de Harry Potter regrese al pasado de la escuela para ver que es lo que sucedió en aquella época.

4.4.5.9.2 Relación con los recursos retóricos:

Harry trata de averiguar que puede obtener del diario en blanco que encontró en los lavabos. Al tratar de averiguar que puede contener este objeto, coge una pluma y comienza a escribir encima de sus hojas que borran la tinta que él escribe y por otro lado contestan las preguntas que Harry hace. Hasta que finalmente, el diario no contesta las preguntas pero lo ofrece a Harry mostrarle que es lo que ha pasado hace 50 años. Para ello, del diario sale un enorme haz de luz que absorbe a Harry y hace que este se introduzca en un tiempo 50 años antes de su tiempo actual. Allí observa los acontecimientos sucedidos y como se culpa a uno de sus amigos de la muerte que sucedió en esos años en la escuela. Hasta que al final Harry es regresado a su tiempo por la misma energía.

Observamos a lo largo del discurso una serie de figuras retóricas que comenzaremos a analizar de forma ordenada, empezando por las figuras de dicción. En este caso, lo primero debemos analizar es el recurso de clímax. Este, se presenta, cuando Harry retrocede en el tiempo y comienza a ser testigo de los acontecimientos sucedidos. Ve como Tom Riddle es testigo de cómo llevan en andas a una mujer muerta y que Dumbledore le cuestiona por su presencia. Inmediatamente, Tom se dirige al lugar donde se encuentra Hagrid, e intenta convencer a este que entregue a la araña. Tom quiere matar a la araña pero no logra atraparla. Tom amenaza a Hagrid con no dejarle ir y dice que le quitaran la varita. Harry quiere salir en su ayuda pero en ese momento es devuelto a su tiempo real.

También encontramos como recurso retórico a la reticencia en la forma en la cual Harry es devuelto a la realidad. Recordemos que Tom amenaza a Hagrid con no dejarle ir y le dice que le quitaran la varita. Harry intenta ayudar a Hagrid pero a partir de allí no sabemos nada más puesto que Harry es devuelto a su tiempo. Se deja en entredicho que las consecuencias para Hagrid serán alejarse de la escuela como posteriormente sucede.

Dentro de las figuras de pensamiento, la prosopopeya es de las primeras que encontramos cuando hacemos referencia a la araña que huyen del baúl cuando Tom Riddle intenta acabar con ella. Esta araña es un elemento virtual con unas dimensiones irreales que interactúan junto con personajes reales. Es decir, se le da vida a un objeto que si no fuera (gracias a los efectos especiales) no podría tenerla.

A lo largo del discurso de esta escena encontramos el recurso de la cronografía presente de principio a fin de la misma. A través de este recurso se describen los acontecimientos sucedidos en la escuela hace 50 años, y el principio de las consecuencias futuras que estos ocasionaron para los personajes involucrados.

La figura de la obtestación no es un recurso muy usual a lo largo de esta película pero en esta escena se presenta de forma explícita en la figura de Harry Potter retrocediendo 50 años en el pasado, y siendo testigo de los acontecimientos acaecidos en esos años.

4.4.5.9.3 Relación con la creatividad:

En el momento en que Harry ha retrocedido 50 años, toda la imagen se envuelve de color sepia menos la imagen de Harry Potter. La creatividad está presente en la elaboración del efecto haciendo posible que toda la imagen tenga una apariencia sepia menos la imagen de Harry.

Para lograr este efecto de etalonaje, lo que hicieron los responsables de efectos, fue utilizar, conjuntamente, un software que crea rotoscopia llamado “Commotion”⁵⁴ y Shake, de tal forma que se podía aislar la imagen de Harry y darle una coloración sepia a todo lo que le rodea a Harry excepto a él. La aplicación de tono sepia se utilizó junto con el efecto “pro-mist” para darle una mayor sensación de pasado.

Es por ello que el etalonaje en esta escena cobra mucha importancia puesto que es capaz de imprimir una atmósfera del pasado a la escena, y hacer que el espectador (conjuntamente con Harry) pueda vivir una situación que sucedió hace 50 años.

Finalmente, decir que en esta escena se le imprime a Harry una caracterización especial al ser el único personaje que tiene coloración frente al resto de los actores. Esta caracterización que le permite distinguirse dentro de aquellos que viven el pasado, ha sido posible gracias a las técnicas de rotoscopia y etalonaje.

4.4.5.9.4 Originalidad de la escena:

Lo original de esta escena radica en la creatividad en el empleo de la división de protagonista durante el etalonaje. Al darle a Harry su coloración correspondiente y al resto de la escena un color sepia se está planteando una forma de narración cuya connotación esta ligada a la característica de color que posea cada personaje motivo por el cual se plantea como un elemento novedoso que utiliza la escena para desarrollar el relato cinematográfico.

Pero lo realmente original es la forma como se ha solucionado el regreso de Harry al presente. En este aspecto observamos que durante el desarrollo de estos planos Harry retrocede –como si estuviera empujado por una enorme fuerza- y conforme va regresando al presente el color sepia que antes le rodeaba poco a poco comienza a tener las características de color que tenía antes que Harry fuera absorbido por el diario. Esta animación suave de los cambios de color brinda a la imagen un tono más creativo, original y amable en el desarrollo de los hechos del relato cinematográfico.

4.4.5.10 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintisiete (En encuentro de Harry y Ron con las arañas)

4.4.5.10.1 Relación con la narrativa:

Harry y Ron se encuentran en el bosque en el lugar donde habitan las arañas. Estas comienzan atacarles. De pronto, aparece el coche de Ron y los rescata del asedio. Finalmente, logran salir del lugar volando en el coche de Ron y llegando hasta la casa de Hagrid.

⁵⁴ Es una aplicación originalmente realizada por Puffin Design. A través de Commotion se puede configurar una aplicación de rotoscopia de alto estándar, introduciendo “rotosplines” y ofreciendo características como tracking de movimiento y tracking de máscaras desenfocadas.

Los efectos especiales y el etalonaje de esta escena están representados en las formas, acciones y espacios de las arañas, y en su interrelación con los personajes. De allí que nuestro análisis se inicio observando como se compartan estas (las arañas) con nuestros personajes protagonistas.

Desde el punto de vista del efecto especial, las arañas –algunas creadas a través de medios mecánicos y otras generadas a través de un programa de ordenador- actúan directamente con Harry y Ron, provocándoles daños físicos durante el desarrollo de la acción. Por tanto, nuestros protagonistas se ven afectados directamente por las acciones del efecto especial.

Una idea que habría que mencionar es que el propio efecto especial es un modelo virtual o mecánico que tiene la característica de ser un personaje más en la escena y actuar junto a los actores reales.

La relación etalonaje-personaje, en esta escena, no tiene especial importancia puesto que no se ha otorgado una coloración especial para destacar o connotar un determinado aspecto de los protagonistas.

En relación a la acción, el efecto especial forma parte de la acción porque –como hemos mencionado con anterioridad- las arañas, son personajes de esta escena por lo tanto participan en la acción en todo momento. Es más, al ser un efecto especial que tiene como característica, ser un personaje más de la escena, provocan las acciones en todo momento ya que son ellas quienes atacan a Harry y a Ron en todo momento a lo largo de la escena.

Indicar que en este caso, el etalonaje, lo que hace es reforzar y crear una mejor atmósfera para la acción dotando al escenario de una coloración azul oscuro que hace aún más tenebrosa la situación en la que se encuentra Harry Potter y Ron.

El etalonaje con respecto al espacio, lo que hace es darle una coloración azul oscuro para homogeneizar toda la escena y así permitir una mejor integración entre personajes virtuales o mecánicos (como las arañas) con personajes reales como los son Harry y Ron.

En relación al espacio, parte del efecto especial es la adaptación del espacio real a un espacio mimético con la realidad. De allí que el mismo efecto especial se integre dentro del espacio real pero que se produzcan cambios sustanciales en él que le permitan al efecto especial colocar sus elementos virtuales de modo tal que –en este caso, las arañas- se vean lo suficientemente creíbles ante los ojos del espectador.

Para terminar el análisis narrativo de esta escena, decir, que el tiempo narrativo de la escena corresponde al tiempo cronológico en el desarrollo de los acontecimientos sin utilizar ningún cambio de aceleración o desaceleración temporal.

4.4.5.10.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, Harry y Ron se internan en el bosque en busca de Aragog -amigo de Hagrid- para poder entender u obtener alguna pista que los lleve a resolver el misterio de la cámara secreta. Una vez que ellos hablan con Aragog esta los deja a la libre disposición de sus hijas e hijos, quienes comienzan a atacarle para hacerlos sus presas. Harry y Ron intentan defenderse hasta que llega el coche de Ron donde Harry y este se esconden y logran salir del bosque no sin antes ser nuevamente atacados por las arañas.

La epífora es de los primeros recursos retóricos que encontramos en esta escena. Se produce una repetición a intervalos de los ataques de las arañas hacia Harry y Ron, al final de la escena. Harry y Ron se encuentran en el coche cuando piensan que han despistado a las arañas están vuelven a atacarles hasta que nuestros protagonistas logran salir volando del bosque y así ponerse a salvo definitivamente.

El clímax también se produce en esta escena, puesto que vemos como de forma gradual Harry y Ron logran librarse de las arañas y evitar ser devorados por ellas. Primero, las ahuyentan con sus luces, luego se suben al coche de Ron donde logran salir de la madriguera, y finalmente vencen sus ataques sobre volando el bosque y saliendo de él.

Otro recurso retórico que se encuentra en esta escena, es la repetición. Esto se observa en la cantidad de arañas que son repetidas y que finalmente atacan a Ron y a Harry a lo largo de esta escena. Arañas, que por otro lado, logran evadir tanto Harry como Ron y así ponerse a salvo.

Dentro de las figuras de pensamiento se encuentran la paradoja y la prosopopeya. La primera de ella se ve ilustrada en la figura de Aragog. Esta araña es amiga de Hagrid y por tanto debería ser amiga de Harry y Ron ya que estos son amigos de Hagrid, pero en esta escena observamos que no sirve de nada esta relación porque que este objeto no ayuda a Harry y a Ron para liberarse de las demás arañas.

La prosopopeya, por otro lado, ilustra la presencia de las arañas en esta escena. Son seres enormes que no existen en realidad y que además sus movimientos están creados de acuerdo a los criterios que son útiles para la escena y para proyectar la idea de peligro que se quiere dar a conocer.

También hay tropos como la hipérbole que se plantean en esta escena y que, una vez más, están en función a las dimensiones de las arañas. Estos modelos virtuales y animatronics están creados con un tamaño desproporcionado para la realidad sobre la cual se desarrollan los acontecimientos. Esta exageración en el cuerpo de estos elementos se produce para dar mayor sensación de inseguridad ante ellos y hacer que el espectador sienta que nuestros protagonistas están ante un grave peligro sino logran salir de ese lugar.

4.4.5.10.3 Relación con la creatividad:

La creación de la araña Aragog y el resto de las arañas es la parte más creativa a destacar en esta escena. Los planos en los que Aragog realiza un pequeño movimiento mientras habla con Harry y Ron han supuesto -para el equipo de efectos- un trabajo enorme por el enorme peso que hubo que desplazar en esos planos.

Esa araña fue diseñada y creada como un animatroc en su totalidad. Llegó a pesar tres cuartos de tonelada una vez fue finalizada. Asimismo, Aragog no fue la única araña creada a escala real, para esta escena se hicieron una cuantas que fueron filmadas en primer plano mientras Harry y Ron intentaban huir. Del mismo modo, aparecieron cientos de miles de arañas gracias al empleo de técnicas digitales para multiplicar objetos, que permitió al equipo crear muchas arañas en diferentes posiciones que atacaran al mismo tiempo a nuestros protagonistas.

Para crear estas últimas se utilizaron modelos poligonales de creación de objetos de animación para luego convertirlos en NURBS fácilmente manipulables a la medida de los diseñadores. Otorgándoles atributos específicos que les permitieron actuar de la manera requerida por el guión.

4.4.5.10.4 Originalidad de la escena:

De la misma manera, la originalidad de la escena radica en el diseño y creación a escala real de la araña Aragog. Fundamentalmente, porque hay que destacar el diseño y la elaboración de toda su estructura –desde el modelado real (esculpiendo parte por parte) hasta el relleno y el uso de alambres para crear todo su armazón. Fueron 97 operarios quienes intervinieron en la creación de este efecto especial mecánico para que luzca lo más realista posible, teniendo en cuenta que se partía desde parámetros totalmente imaginarios (por el tamaño de la araña, por sus cualidades fonéticas, entre otras características).

Otro aspecto importante es la forma que se utilizó para realizar la animación mecánica del animatronic. Esta vez se utilizó agua para hacer andar a todo este modelo. Se emplearon muchos días de producción y mucho esfuerzo en conseguir movimientos lo suficientemente creíbles ante los ojos del espectador. La potencia que permitía esos movimientos fue realizada mediante “aquatronics” (como ya hemos mencionado) el agua permitía que se activara el movimiento y hacía que la criatura tuviera un arrastre mucho más suave.

Las cuatro patas frontales de la araña Aragog fueron montadas sobre un pequeño rail que les permitía desplazarse. En realidad eran dos chicos quienes movían físicamente las piernas de la araña hacia dentro y hacia fuera. Como consecuencia de esa acción, las piernas frontales daban la impresión de retirar el cuerpo cuando en realidad lo estaban empujando gracias al uso de espejos que invertían la acción.

Además se puso un pequeño radar en cada una de las patas para que las personas que estaban a cargo de la realización del efecto, supieran cuando estas tocaban el suelo. De tal forma que al mantenerse la posición, mientras se andaba, daba la sensación que las piernas tenían más peso.

Debido a esta pequeña explicación debemos considerar como una originalidad de la escena el movimiento de animación mecánico que se empleo para resolver estos planos.

4.4.5.11 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena veintinueve (Descubrimiento de la cámara secreta)

4.4.5.11.1 Relación con la narrativa:

Harry y Ron obligan al profesor Gilderoy Lockhart a que les ayude a encontrar la cámara de los secretos y resolver todas las petrificaciones que se han producido. Para ello van al cuarto de baño donde se encuentra el alma de Myrtle quien había muerto hace años allí. De pronto, Harry descubre que el lavabo da acceso a la cámara de los secretos y a través de unas palabras en lengua de serpiente logra abrir la cámara.

En relación con los personajes, Harry Potter es el que provoca la aparición del efecto especial al momento en que pronuncia unas palabras en lengua de serpiente. Estas palabras hacen que los lavatorios comienzan a desplegarse como si fueran piezas de lego, una encima de la otra y una al lado de la otra. Finalmente, dejan abierta la compuerta que los llevará a la cámara de los secretos. De esta forma el efecto especial sirve como medio a los personajes para realizar su posterior acción dentro de la narración del relato fílmico.

En relación a la acción, el efecto especial aparece como consecuencia de la acción de uno de los personajes de la escena –que en este caso, es Harry Potter. Recordemos que Harry al hablar en lengua de serpiente logra hacer que las piezas del lavabo se muevan. Asimismo el efecto especial provoca la acción porque una vez acomodadas las piezas del lavabo, el profesor Gilderoy, Harry y Ron saltan a su interior en busca de la cámara de los secretos. El etalonaje favorece a la acción por la llena de mayor dramatismo al cambiar su coloración hacia el azul en las zonas oscuras, por tanto crea una atmósfera que se impregna mayor riesgo a la acción.

En relación al espacio, vemos que el efecto especial pertenece al espacio real, y se integra perfectamente con él. En realidad nosotros no esperamos que en los lavabos vaya haber algún efecto especial, sin embargo lo hay. Esta expectativa es tal debido a que la integración del efecto con el espacio real esta bastante cuidada. Otro aspecto importante es que el efecto especial da acceso a otros espacios que posteriormente ayudarán a los protagonistas a encontrar la cámara de los secretos.

Finalmente, recordar que una vez más el tiempo narrativo en relación al efecto especial y su etalonaje, conserva las características del tiempo cronológico real sin presentar ninguna alteración temporal que les lleve a una distorsión del tiempo dentro de la narración del relato filmico.

4.4.5.11.2 Relación con los recursos retóricos:

Harry, Ron y el profesor Gilderoy van hacia los lavabos donde murió Myrtle y le preguntan como murió. Esta no recuerda como fue pero le indica a Harry que los lavabos estuvieron involucrados en ello. Así es como Harry descubre que en los lavabos se encuentra la entrada a la cámara de los secretos. Entonces, Harry Potter utilizar la lengua parcel para abrir esa puerta, y una vez que se abre obligan al profesor Gilderoy a que salte dentro de ello, haciendo lo mismo Harry y Ron.

Para esta escena, se han utilizado diferentes recursos retóricos entre los que podemos mencionar la repetición. En el momento en que el profesor Gilderoy salta dentro de la entrada de la cámara secreta, esa acción, es seguida inmediatamente tanto por Harry como por Ron quienes también saltan al interior de la entrada en busca de la cámara secreta.

Por otro lado, contamos con la presencia de figuras de pensamiento como la paradoja en la actuación del profesor Gilderoy a lo largo de toda la escena. Este profesor es el encargado de enseñar a los alumnos a luchar en contra de las artes oscuras y vencerlas. Pero en realidad cuando Harry y Ron van en su búsqueda para que les ayude hacer frente a quienes están detrás de las petrificaciones, el profesor Gilderoy esta guardando sus cosas para huir de la escuela y no tener que enfrentarse con nadie.

La paradoja, en consecuencia, es la fama de luchador contra las artes oscuras que tiene el profesor, que finalmente termina siendo un cobarde que no es capaz de enfrentarse ante lo desconocido por miedo a salir dañado.

El recurso de la prosopopeya esta presente al momento en que Harry habla en lengua parcel y logra que los lavabos comiencen abrirse por si solos y dejen libre la entrada a la cámara secreta. Los lavados son objetos inertes que no pueden moverse por si solos pero gracias a los efectos especiales se consiguen que algo así suceda.

Como consecuencia del movimiento de los lavabos se describe al objeto haciendo uso del recurso de pragmatografía. Se observa como los lavabos tenían una tapa que les unía y que una vez que es levantada hace que los lavabos individuales se recolquen y uno de ellos se oculte dejando el espacio necesario como para que Harry y los demás salten dentro de su interior.

También encontramos el recurso de asociación al momento en que un lavabo se mueve, se mueven los otros por asociación, realizando un movimiento único y asociado hasta dejar libre el espacio necesario para que se pueda saltar al interior de la entrada secreta.

Para finalizar, mencionar como tropo el recurso de la metonimia cuando los lavabos se mueven y dejan al descubierto la entrada a la cámara secreta. Este movimiento produce como consecuencia la apertura de un nuevo escenario que en un principio se encontraba oculto ante los ojos de cualquier individuo.

4.4.5.11.3 Relación con la creatividad:

En esta escena lo más destacable es los planos en los lavabos, cuando Harry, Ron y el profesor Gilderoy buscan el acceso a la cámara de los secretos. La creatividad destaca por la integración de los efectos mecánicos –plantados en esta escena- y su integración con el espacio real que la rodea.

Las piezas de los lavabos se mueven como piezas de rompecabezas que van encajando una detrás de la otra. Los movimientos son lentos pero con mucha contundencia y fuerza al momento en que se realizan. Toda la atmósfera de la escena se plantea con una coloración azulada en sus zonas más oscuras para llenar de mayor dramatismo a la escena.

Este objetivo se debe a dos parámetros fundamentales: el primero de ellos tiene que ver con impregnar el carácter frío y nostálgico al personaje de la llorona, y por otro lado, dar la carga de dramatismo necesario para el futuro desarrollo de la acción, cuando Harry, Ron y el profesor Gilderoy entren en el túnel en busca de la cámara de los secretos, ya que saben que se pueden encontrar con peligros que acaben con sus vidas.

4.4.5.11.4 Originalidad de la escena:

Como originalidad en el desarrollo de la escena habría que mencionar la caracterización que hace el etalonaje al personaje de la llorona dotándola de una atmósfera triste, melancólica y fría frente al resto de los planos que acompañan esta escena.

Por otro lado, es interesante mencionar la forma como se ha realizado el efecto de desplazamiento de piezas. Para este efecto se ha utilizado una serie de elementos combinados que han permitido lograr el tipo de escena alcanzada. Se hizo uso de efectos mecánicos, como

una enorme fuerza de sujeción que soportaba la parte superior del lavabo y que fue la primera en desprenderse, una vez que Harry mencionó las palabras en lengua de serpiente.

Después comenzaron a moverse el resto de piezas que componían el lavabo a través de una sucesión de engranajes mecánicos, que una vez activados se encendían y movían uno detrás del otro, logrando de esta manera el efecto deseado. Finalmente, se deja el espacio suficiente (una vez que las piezas están acomodadas en su nueva posición) para que Harry, Ron y el profesor Gilderoy puedan saltar a través del túnel y llegar a la cámara de los secretos.

4.4.5.12 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena treinta y dos (Harry y la serpiente gigante)

4.4.5.12.1 Relación con la narrativa:

Harry Potter logra acceder a la cámara de los secretos y libera una batalla contra el basilisco, una enorme serpiente que custodia la cámara de los secretos junto a Tom Riddle. El efecto especial en esta escena es, fundamentalmente, la enorme serpiente creada a través de medios mecánicos cuyos movimientos son generados a través de un programa de ordenador.

En este caso, la relación entre el personaje y el efecto especial hace que sean los mismos personajes protagonistas los que provoquen la aparición del efecto especial. Esto sucede cuando Tom Riddle convoca al poder y fuerza de Voldemort haciendo que una compuerta se abra y aparezca el enorme basilisco. Por otro lado, este enorme basilisco es un personaje en sí mismo porque es el que lucha y se enfrenta directamente a Harry Potter.

Como consecuencia de la lucha entre Harry y el basilisco, Harry Potter sale herido ya que el enorme animal le clava uno de sus dientes en el brazo. De este modo vemos como el personaje protagonista ve alterado su estado físico como consecuencia del enfrentamiento contra este enorme animal creado a través de efectos especiales mecánicos.

En conclusión podemos decir que, en esta escena, se produce una lucha permanente y decisiva entre el efecto especial generado por medios mecánicos –el basilisco– y nuestro personaje protagonista del relato –Harry Potter. Teniendo como consecuencia la victoria por parte de nuestro personaje.

Otro detalle, no menos importante, es el medio que utiliza el basilisco para hacer su aparición en la escena. En este caso, el enorme monstruo se sirve de una compuerta que le permite salir de su refugio y salir a la cámara donde están Tom Riddle, Harry y la hermana de Ron.

Durante algunos planos de la escena aparece un ave fénix que ayuda a Harry cegando al basilisco. Este pájaro posee una coloración especial otorgada en etalonaje que le permite destacar frente a los demás personajes protagonistas de la escena. Mientras todo el ambiente esta lleno de un azul oscuro que tinte la escena de temor y peligro, el ave fénix conserva sus colores rojo intenso que permite ser reconocida en el conjunto de la escena.

En consecuencia, podemos afirmar que el efecto especial forma parte de la acción, ya que es quien se enfrenta y lucha frontalmente contra el protagonista. Además, es el efecto especial quien provoca la acción puesto que es el basilisco quien persigue a Harry e intenta matarle. Una vez más el etalonaje colabora con la acción creando un ambiente que favorece, a través de la coloración de la escena, un mayor dramatismo y peligro.

En relación con el espacio, observamos como el efecto especial se integra en un escenario mimético con la realidad, pero no generado por ordenador sino creado de acuerdo a las escalas reales. De allí que los planos del basilisco y de Harry sean creíbles porque en realidad existen a escala real.

Hablamos finalmente del tiempo, y su relación con los efectos especiales y el etalonaje, y observamos que no se produce ninguna alteración de tiempo cronológico en el cual se desarrolla la acción del relato cinematográfico.

4.4.5.12.2 Relación con los recursos retóricos:

Harry lucha contra el basilisco, en esta escena, liberado anteriormente por Tom Riddle. El ave fénix sale en ayuda de Harry Potter cegando al basilisco para que no pueda ver. De esta forma Harry puede huir del basilisco sin que sea devorado por este. Harry vuelve a la cámara secreta junto con Ginny cuando se pronto aparece el basilisco de nuevo. Harry coge la espada mágica que se encuentra en su sombrero y se sube a lo alto de la escultura para luchar contra el basilisco. Comienzan a librar una batalla entre ellos hasta que Harry vence al basilisco clavándole la espada en la cabeza.

Entre las figuras retóricas de dicción que encontramos en esta escena, podemos observar la epífora en los planos en que el basilisco cae al suelo una vez que Harry le clava su espada en la cabeza. Cuando Harry hace esa acción, el basilisco comienza a dar vuelta producto de la herida recibida. Hace una vez un giro –como un ademán de no caerse y continuar- no cae, hace otro giro (con el mismo motivo) hasta que finalmente termina cayendo muerto al suelo como consecuencia de la herida mortal que recibe.

Otra figura es la enumeración. Este recurso lo vemos en los diferentes pasos que sigue Harry hasta conseguir huir del basilisco. Primero corre hacia las cloacas para intentar salvarse, logra.

Luego regresa a la cámara secreta, el basilisco vuelve a salir del agua, y finalmente lucha contra él en lo alto de la escultura.

Dentro de la escena tenemos, también, el recurso de clímax. Tom Riddle suelta al basilisco quien comienza a perseguir a Harry para matarle. De pronto aparece el ave fénix y ciega al basilisco. Este sigue persiguiendo a Harry por los ruidos que escucha. Harry corre hacia las cloacas y logra despistar al basilisco. Harry vuelve a la cámara secreta. Mientras Harry se encuentra al lado de Ginny vuelve aparecer el basilisco desde las profundidades. Harry coge la espada mágica y comienza a luchar contra el basilisco en lo alto de la escultura hasta que finalmente le mata.

En general se utiliza mucho el recurso retórico de la repetición en esta escena. Podemos observar este elemento en las veces que fénix clava sus garras en el basilisco. En las veces en que Harry huye del basilisco, y en las veces que este intenta matar a Harry Potter.

También están presentes figuras de pensamiento como la prosopopeya dando vida a un ser inexistente en la realidad, con dimensiones sobre naturales, cuyos desplazamientos no pueden ser realizados por un animal real de esas características porque no existe.

El apóstrofe es un recurso retórico que lo observamos al momento en que Harry se encuentra junto a Ginny y de pronto aparece el basilisco y vuelve a atacar a Harry. Entonces, nuestro personaje, toma la espada que se encuentra bajo su sombrero y se sube a lo alto de la escultura para acabar con el basilisco.

La perífrasis también esta presente en la escena al momento en que Harry comienza a luchar contra el basilisco en lo alto de la escultura. Se produce una lucha entre ambos llena de acciones de relleno para dilatar la victoria de Harry contra el basilisco.

Finalmente observamos tropos retóricos de la mano de la metonimia en los planos en que el ave fénix deja ciego al basilisco, provocando que este no pueda ver a Harry y le sea más difícil matarle.

Encontramos también énfasis como recurso retórico al momento en que Harry le clava la espada al basilisco, puesto que lo hace con toda determinación y fuerza, concentrándose exclusivamente en terminar de matarle.

Además de lo mencionado anteriormente, podemos mencionar el recurso de hipérbole en la dimensiones del basilisco creado para la escena. Este animatronic fue creado a escala real con unas dimensiones enormes para influir en el estado de ánimo del espectador.

4.4.5.12.3 Relación con la creatividad:

Durante toda esta escena la presencia creativa más destacada es la figura del basilisco. Una enorme serpiente creada a través de medios mecánicos que lucha contra Harry e intenta matarle. También es importante destacar las acciones y la presencia del ave fénix cuyos desplazamientos y acciones no son menos creativos.

Uno de los primeros planos a mencionar por su creatividad es la integración entre el ave fénix y el basilisco. Estas dos criaturas son animatronics creados a través de efectos mecánicos, menos el ave fénix que es una combinación de medios mecánicos y medios digitales –ese es el motivo por el cual destaca su creación para la escena. Justamente es en este plano de acción donde se marca el proceso creativo de la escena.

Se ha tenido que emparejar los movimientos del ave fénix creada a través de medios mecánicos, con los movimientos generados por ordenador. Esto se ha realizado debido a que el animatronic del ave no podía volar y en esos planos en concreto debía de hacerlo. El emparejamiento no sólo fue de forma sino también de aspecto. Las plumas que la componen debieron ser emparejadas para que coincidieran con el original.

4.4.5.12.4 Originalidad de la escena:

Como aspecto original de esta escena hay que destacar los modelos creados a través de efectos mecánicos y digitales. El diseño y creación de la serpiente a escala real llama mucho la atención por el enorme esfuerzo que hubo que hacer para ponerla en escena. Vuelve a ser un animatronic de cerca de una tonelada de peso que además de su diseño debe ser animado para que el espectador pueda percibir que efectivamente persigue a Harry.

A través de la electrónica se logra solventar ese problema no siempre excepto de otras dificultades adyacentes. La forma en que se animaron los movimientos de la serpiente mientras persigue a Harry por la cloacas y luego la animación de la misma en lo alto de la figura esculpida muestran el esfuerzo que se realizó para mover todo esa criatura. Para la toma en que Harry le clava la espada en la cabeza se utilizó un prototipo un poco más liviano (por eso es que la toma es corta) para que el animal pudiera contrarrestar la fuerza de Harry al momento de clavarle la espada.

Una nota de originalidad importante la tiene el etalonaje producido en esta escena puesto que destaca el uso de luces en las zonas de la imagen donde Harry y el basilisco se encuentran luchando. Esas luces localizadas hacen que la escena se centre en las acciones realizadas entre Harry y la serpiente. Al igual que cuando el ave fénix interviene, la iluminación focaliza a este personaje para destacar su acción sobre otras acciones.

4.4.5.13 Película: Harry Potter y la Cámara Secreta (2002).

Número de la escena: Escena treinta y tres (Harry se enfrenta a Tom Riddle)

4.4.5.13.1 Relación con la narrativa:

Harry mata al basilisco clavándole una espada en la cabeza pero al mismo tiempo sale mal herido de esa acción porque el basilisco le clava uno de sus filudos dientes en el brazo. Aún así intenta salvar a la hermana de Ron quien se encuentra inconsciente en el suelo. Con el diente del basilisco se enfrenta a Tom Riddle clavando el diente en el diario de este y así lo elimina. El ave fénix viene en su búsqueda y sana sus heridas.

En esta escena es Harry quien provoca la aparición del efecto especial que le afecta directamente a Tom Riddle. Recordemos que Harry toma el diente del basilisco y lo clava profundamente sobre el diario de Tom. Como consecuencia de esta acción, aparece una potente luz desde el interior de Tom Riddle que hace que este poco a poco se vaya desintegrando hasta desaparecer.

Uno de los personajes protagonistas de la escena –Tom Riddle- sufre las consecuencias del efecto especial, en este caso en concreto se produce una desintegración del cuerpo de Tom como consecuencia de la destrucción del diario.

Otro personaje de esta escena es el ave fénix que, si bien es cierto, participa en la escena como un personaje más, no deja de ser un modelo 3D generado por ordenador que se integra con el resto de personajes de la escena.

En relación a la acción, el efecto especial forma parte de la acción en diferentes aspectos. Mientras Harry clava el diente del basilisco en el diario, Tom Riddle comienza a desintegrarse a través de una luz que emana de su interior. Además, el personaje del ave fénix es el que con sus lágrimas logra curar a Harry de sus heridas. De esta forma observamos como ambos efectos especiales forman parte de la acción.

De ese mismo modo podemos afirmar que el efecto especial aparece como consecuencia de una acción clara por parte de un determinado personaje. En el primero de los casos, Tom Riddle se desintegra gracias a que Harry comienza a clavar el diente del basilisco en su diario, provocándole heridas mortales que terminan en su desaparición. En la segunda parte, gracias a la acción de las lágrimas del ave fénix vemos como la piel de Harry se regenera automáticamente y se cura.

Con respecto al etalonaje, este refuerza la acción de la desintegración del personaje generando una fuerza luz blanca que se proyecta en toda la escena como consecuencia de los efectos de la desintegración del personaje.

En relación con el espacio, en ambos casos el efecto especial es el que se integra dentro del espacio real que por otro lado es mimético con la realidad porque ha sido creado especialmente para ilustrar la cámara de los secretos que en realidad tiene esa forma porque se la ha ideado así, pero ha podido ser de otra manera.

En relación con el tiempo, se produce un cambio temporal a lo largo de esta escena. En la primera parte de la misma, mientras se desarrollan los acontecimientos, el tiempo de acción sigue el tiempo cronológico real de los acontecimientos. Es en la última parte, cuando el ave fénix logra sacar volando a todos los protagonistas cuando se produce una elipsis temporal que muestra a Harry, el profesor Gilderoy, Ron y Ginny saliendo de la cueva sin antes verles salir de la cámara de los secretos.

4.4.5.13.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, recordemos que Harry (mal herido) destruye a Tom Riddle clavando el diente del basilisco en su diario, provocando así su desintegración. Finalmente, Harry sana de sus heridas gracias a la ayuda del ave fénix cuyas lágrimas curan sus heridas.

Desde el punto de vista del análisis retórico vemos que en esta escena contamos con la presencia de diversos recursos retóricos. Entre estas figuras de dicción tenemos la anáfora representada en el momento en que Harry clava varias veces el diente del basilisco sobre el diario Tom Riddle. Esta acción se realiza de forma distante casi al inicio de la escena, y su resolución se realiza varias veces.

El clímax es otra figura de dicción que encontramos en esta escena. Cuando Tom Riddle comienza a ser afectado como consecuencia de la acción de Harry de clavar el diente del basilisco sobre su diario, este personaje comienza a desintegrarse lentamente hasta que finalmente desaparece como si de un papel quemado se tratara.

Esta desintegración se produce de forma gradual en la escena, y su intensidad se adecua a la fuerza con la que Harry clava el diente sobre el diario.

También observamos el recurso de la repetición en los planos en los que el ave fénix comienza a depositar sus lágrimas sobre la herida de Harry haciendo que esta se sane por completo. El ave fénix primero deja caer una lágrima que cierra parte de la herida, y luego hace lo propio con varias lágrimas más hasta que finalmente, la herida de Harry se cura por completo.

Hasta aquí hemos estudiado las figuras de dicción, pero en esta escena encontramos más figuras pero esta vez de pensamiento. Entre ellas vemos como se presenta la paradoja en este relato en los planos en los que Tom Riddle comienza a desintegrarse como consecuencia de la acción de Harry de clavar el diente del basilisco sobre su diario.

Nos encontramos frente a la figura de la paradoja en estos planos ya que el diario de Tom Riddle era como su alma como su propio corazón que ostentaba poderío y fuerza y finalmente es el que se ve atrapado fácilmente por la acción de Harry, pero realmente la paradoja se encuentra en el hecho de que Harry utilice el diente del basilisco –aliado de Tom Riddle- para destruir su diario, es decir, es un elemento de un personaje afín que se utiliza para destruir a Tom Riddle.

La prosopopeya también es importante en esta escena puesto que se da cierta vida a un objeto inerte como un diario. En la escena vemos como cada vez que Harry clava el diente del basilisco en el diario de Tom Riddle, este libro comienza a sangrar imitando a un ser que tendría vida y que en ese momento estaría recibiendo una puñalada.

También se describe el carácter de Harry utilizando el recurso de la etopeya. En el plano en que Harry conversa con el ave fénix y le dice que ella estuvo maravillosa pero él estuvo lento. Aquí Harry reconoce el trabajo realizado por el ave fénix y es humilde al decir simplemente que él estuvo lento, cuando en realidad (aunque haya salido mal herido) fue realmente quien salvó a la hermana de Ron.

Otra figura de pensamiento que observamos en esta escena es el apóstrofe. Cuando Ginny (la hermana de Ron) despierta después que Tom Riddle desaparece conversa con Harry y ve que este está mal herido. En medio de esta conversación aparece el ave fénix volando hacia donde se encuentra Harry, interrumpiendo la conversación y cambiando el discurso.

Al momento en que Harry se compara con el ave fénix se utiliza la figura retórica de la comparación, resaltando –Harry- la intervención del ave fénix y restando importancia a su actuación frente al basilisco.

En los planos en que el ave fénix deja caer una lágrima sobre la herida de Harry, se produce una figura retórica de asociación puesto que repite la acción varias veces hasta que logra cerrar por completo la herida de Harry.

Dentro de los tropos, la metonimia aparece en la toma en que Tom Riddle es destruido y en su lugar Ginny (la hermana de Ron) despierta del sueño en el que se encontraba como consecuencia de ser poseída por los conjuros de Tom Riddle y su diario.

Finalmente indicar otro recurso retórico importante en esta escena. El énfasis se produce en el momento en que Harry coge el diente del basilisco y comienza a clavarlo en el diario de Tom Riddle, en este instante, Harry imprime cada vez más fuerza en su acción concentrándose especialmente en ella.

4.4.5.13.3 Relación con la creatividad:

La desintegración de Tom Riddle mientras Harry le clava el diente del basilisco a su diario es un importante ejemplo de creatividad en esta escena. La integración de este efecto con los demás elementos que aparecen en la escena es uno de los puntos más fuertes de creatividad.

El poder integrar una imagen real que combina elementos virtuales -como son las partículas de glow que permiten que el personaje dé la apariencia de ser un papel y que poco a poco se vaya quemando- sobre un espacio real requiere un esfuerzo en las correcciones de los detalles que supone (en muchos casos) el desarrollo de un trabajo cuadro a cuadro.

El uso de diferentes técnicas de creación de efectos han hecho posible que el efecto se haya resuelto de la manera que vemos en la película. Lo que hay detrás de ese quehacer es el ingenio del personal técnico y de producción para obtener ese resultado.

Dicho esto hay que mencionar, por ejemplo, como se hizo la creación de la sangre que emanaba del diario de Tom tras las acciones de Harry. El equipo técnico lo que hizo fue arrancar varios folios del diario e introducir una base líquida con sangre que lo que produjo fue la sangre al momento en que Harry cortaba con el diente parte de los folios.

4.4.5.13.4 Originalidad de la escena:

La forma en como la acción de Harry afectaba a Tom y su posterior desintegración hablan mucho de la originalidad de la escena puesto que ha sido una manera especial en que se plantea la ejecución de un requerimiento de guión que podría haberse resuelto de otra manera.

Precisamente, el efecto en que Tom Riddle es consumido por las luz de fuego fue creado a través de diferentes herramientas utilizando el programa de creación de efectos: Shake. De lo que se trataba era de que el personaje de la apariencia de ser como una hoja de papel consumida por el fuego. Se creó una animación en 3D que la simulara, y usando una imagen real y el software se desarrolló una base óptica y se siguió el movimiento en cada píxel.

El etalonaje final, haciendo más brillantes las partículas que finalmente emanan de Tom Riddle, refuerza la presencia del efecto especial y le impregna de más fuerza justamente en el momento cumbre cuando el personaje desaparece por completo. Esta corrección de color se produce solamente en las partes traslúcidas del personaje sin afectar al resto de la imagen.

4.4.5.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje					EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Dobby utiliza la magia para hacer que el pastel comience a volar y caiga encima de la cabeza de una de las visitas del tío de Harry.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La cualidad de volar del coche hace que el tío coja los pies de Harry para detenerle pero al coche acelerar, el tío de Harry cae al suelo.	El coche volador permite que los amigos de Harry Potter le liberen de la casa de su tío.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	Harry y la familia de Ron utilizan los polvos flu para viajar de un lugar a otro.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Gracias a la aparición del efecto especial es posible que los personajes desaparezcan en un lado y aparezcan en otro.	Los personajes utilizan los polvos flu (efecto especial) como medio para desarrollar su acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	En esta escena se utilizan polvos de verdad para realizar la acción
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry y Ron se encuentran en el coche volador y reciben los golpes del sauce luchador. Una vez en tierra el coche volador lanza a Harry y a Ron de su interior.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	Ron abre la carta que su madre le envía. Cuando la carta está abierta comienza a hablar.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Los alumnos comienzan a aprender a transplantar mandrágoras. Cogen la mandrágora y la colocan en una maceta.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Las mandrágoras son efectos mecánicos que se sirven de las macetas para entrar en acción.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	El profesor Gilderoy abre la jaula de los duendecillos de Cornualles y estos comienzan a volar por toda el aula.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	Cuando Harry realiza el conjuro para que los dulces floten en el aire. La transformación de ellos se produce por la bebida de la pócima.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Transformación física de Harry, Ron y Hermione al beber la pócima que preparó esta última.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.

4.4.5.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje					
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	Cuando Harry comienza a escribir sobre el diario, se borran sus palabras y otras comienzan a aparecer.	El personaje de la Llorona. Es una niña que murió hace tiempo y se ha convertido en un fantasma que vive en el cuarto de baño.	Personaje de la Llorona puede atravesar cuerpos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry es trasladado de su habitación y llevado 50 años atrás en la misma escuela a través de una intensa luz que lo desintegra en su origen y lo vuelve a integrar en su destino.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El efecto especial se sirve de un diario para aparecer en la escena e interactuar con el personaje de Harry Potter.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry y Ron sufren las consecuencias de las acciones de las arañas, al momento en que estas intentan atacarlos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	Al momento en que Harry pronuncia una frase en lengua de serpiente las piezas de los lavabos comienzan a abrirse hasta dejar un hueco por donde entrar.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El efecto especial es el que hace posible que Harry, Ron y el profesor Gilderoy entren al pasaje que los llevará a la cámara de los secretos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	En este caso la aparición del efecto especial es a través de los lavabos del cuarto de baño.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	Tom Riddle convoca al poder de Voldemort y provoca que aparezca un enorme basilisco que perseguirá y atacará a Harry.	El basilisco es un personaje en sí mismo que se enfrenta y lucha contra Harry Potter.	El basilisco clava uno de sus punteados dientes en el brazo de Harry Potter.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry Potter se enfrenta contra el enorme basilisco -creado a través de efectos especiales mecánicos- y finalmente vence.	Utiliza una compuerta real que le permite salir de su escondite y aparecer en la cámara donde se encuentran Harry, Tom Riddle y la hermana de Ron.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	Harry al clavar el diente del basilisco en el diario de Tom Riddle provoca la desintegración de este.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El personaje de Tom Riddle se desintegra como consecuencia de la acción de Harry de clavar el diente del basilisco en su diario.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.

4.4.5.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos especiales y Acción					Efectos Especiales y Espacio
	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	REAFIRMA EL DISCURSO DEL PERSONAJE	EFFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	Creación de Dobby. Un muñeco creado mediante efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Dobby es un personaje más de la escena. Habla, se mueve e inclusive tiene poderes mágicos como Harry para hacer mover los objetos.	Dobby provoca que el pastel comience a volar y caiga encima de la cabeza de una de las visitas del tío de Harry.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El coche volador ayuda a los amigos de Harry a liberarlo de la casa de su tío.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	En el momento en que los polvos son tirados aparece un fuego verde y el personaje desaparece.	Son los personajes, quienes al momento de esparcir los polvos provocan la acción de los mismos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El coche volador lleva a Harry y Ron a la escuela. Llegando cae sobre el No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La carta de la madre de Ron desarrolla la acción por sí misma teniendo como protagonista a los niños de la escuela.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	La aparición de las mandrágoras es el resultado de la acción de trasplantarlas por parte de los alumnos de la escuela.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El profesor Gilderoy retratado en el lienzo se mueve y afirma con la cabeza todo lo que dice el profesor Gilderoy que se encuentra en el aula de formación.	Tanto la animación de los duendecillos como los movimientos del profesor dentro del retrato son personajes en constante acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	En el momento en que el profesor Gilderoy abre la jaula de los duendecillos estos salen volando.	El profesor Gilderoy retratado se mueve dentro del lienzo en el que se encuentra.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Una vez que Harry realiza el conjuro, los dulces suspendidos en el aire son ingeridos por Crabbie y Goyle.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.

4.4.5.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos especiales y Acción					Efectos Especiales y Espacio
	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	REAFIRMA EL DISCURSO DEL PERSONAJE	EFFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El efecto especial hace posible que Harry Potter se traslade 50 años atrás.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	Las arañas como efecto especial. Creadas a través de medios mecánicos o digitales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Las arañas son efectos especiales que aparecen como personajes de la escena, por tanto están presentes en todos los momentos de acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Las arañas al actuar de personajes provocan la acción en todo momento cuando intentan atacar a Harry y a Ron.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Al momento en que las piezas de los lavabos se acomodan y dejan el hueco para entrar. Harry, Ron y el profesor Gilderoy saltan en su interior para buscar la cámara de los secretos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El basilisco lucha frontalmente contra el protagonista del relato Harry Potter.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El basilisco persigue a Harry e intenta matarle.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	El ave fénix es un modelo virtual que juega un papel importante al momento de curar a Harry y sacarlo de la cámara.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La desintegración de Tom Riddle y la cura de las heridas de Harry por parte de la ave fénix.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Al momento en que Harry clava el diente de basilisco en el diario de Tom Riddle, este se desintegra. Las lágrimas del ave fénix curan visiblemente las heridas de Harry.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.

4.4.5.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio			Efectos Especiales y Tiempo Narrativo		
	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo fílmico cronológico	Elipsis	Congelado
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	El pastel que suelta Dobby encima de la cabeza de la invitada se integra con la realidad, desenfocando el fondo. De esa forma se logra una integración mucho más creíble.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del elemento relacionado como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del elemento relacionado como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	Se desarrolla en parte del espacio de la casa de Ron. Se sitúa concretamente en la chimenea.	Cuando llegan a su destino utilizan la chimenea del destino.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del elemento relacionado como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Se ha creado un espacio mimético con la realidad que tiene lugar en el bosque cerca de la escuela donde habita el sauce luchador.	No hay alteración del tiempo del elemento relacionado como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	Utiliza las macetas como espacio real para aparecer en la escena integrándose de esa manera con el espacio real del plano.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del elemento relacionado como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	Los duendecillos se encuentran volando dentro del espacio real del aula.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	Mantiene el tiempo cronológico hasta que, por la intervención de un conjuro, se congela el tiempo.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	Durante suspensión de los dulces, y durante la transformación de Harry, Ron y Hermione, el espacio no se ve alterado por la presencia del efecto especial.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del elemento relacionado como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.4.5.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio			Efectos Especiales y Tiempo Narrativo		
	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo fílmico cronológico	Elipsis	Congelado
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	Cuando Harry se encuentra en su habitación y de pronto es absorbido por una fuerte luz que lo introduce en el diario.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	En la primera parte de la escena se utiliza el tiempo cronológico del relato para desarrollar la acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	Se produce una integración del efecto especial dentro del espacio real que hace que este sea más creíble ante el espectador.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Al momento en que el efecto especial se integra con el espacio real, este se modifica para crear un espacio mimético con la realidad que haga más creíble el efecto.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	Los lavabos forman parte del efecto especial, pero están perfectamente integrados con el espacio real, de modo tal que no esperamos que ellos, los protagonistas vayan a encontrar algo.	El efecto especial da acceso a los espacios que el protagonista a otros espacios que ellos, los protagonistas vayan a encontrar algo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	El basilio se integra en el escenario especialmente creado para la escena. Al ser un objeto real, sus dimensiones son creíbles.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Esta escena crea un espacio mimético con la realidad porque bien es cierto, no existe, su estructura y distribución están hechas a escala real.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	Ambos efectos especiales se integran en el espacio real donde se desarrolla la acción y actúan dentro de sus dimensiones.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Es un espacio que posee dimensiones reales y existe físicamente, más su diseño y distribución son productos de una imaginación en concreto.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	Se produce una elipsis cuando vemos al ave fénix sacando de la cueva a Harry, Profesor Gilderoy Ron y Ginny sin antes ver como salían de la cámara de los secretos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.4.5.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje		Etalonaje y Acción			
	CARACTERIZACIÓN	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR	DESCRIBE LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO ACCIÓN	ETALONAJE REFUERZA LA ACCIÓN	CREA UNA ATMÓSFERA PARA EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	Al momento en que Harry sale de la chimenea de destino su rostro aparece grisáceo debido a la ceniza.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Al momento en que Harry echa los polvos flu aparece un fuego verde que evocan la presencia de la magia de esos polvos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	Apoya la caracterización de Harry cuando se produce su transformación en el personaje de Goyle.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Crea un ambiente más dramático y nocturno debido a la manipulación hacia el azul de las zonas oscuras y medios tonos de la imagen.

4.4.5.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje		Etalonaje y Acción			CREA UNA ATMÓSFERA PARA EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN.
	CARACTERIZACIÓN	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR	DESCRIBE LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO ACCIÓN	ETALONAJE REFUERZA LA ACCIÓN	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	La llorona se le da una coloración azulada para asociarla a con la noche.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	La coloración azul de la llorona y del espacio donde se desarrolla la acción favorece a la integración de la actuación del personaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	Cuando Harry se introduce dentro del diario aparece como el único personaje que conserva su color original.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Harry Potter vuelve su tiempo real, las acciones que estaban en la gris comienzan a recuperar su color original.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	El etalonaje hace posible que se cree una acción mucho más peligrosa tintando de azul oscuro a todos los planos y a los personajes envueltos en él.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	La coloración azul que se imprime en la imagen favorece a elevar el nivel de dramatismo y riesgo de la acción.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	El personaje del ave fénix posee una coloración intensa en su aspecto.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	La coloración azul que se imprime en la imagen favorece a elevar el nivel de dramatismo y riesgo de la acción.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el personaje y el etalonaje.	El personaje del ave fénix posee una coloración intensa en su aspecto.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	La intensidad de blancos de la escena refuerza la contundencia y magnitud del efecto de desintegración.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.

4.4.5.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo Narrativo		
	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	RESALTA EL ESPACIO OTORGÁNDOLE UN COLOR IDENTIFICATIVO	Tiempo fílmico cronológico	Elipsis	Flashback
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	En este caso oscurece más la noche para que no se noten detalles del coche.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	Apoya a la supresión del tiempo real al momento en que produce un cambio de noche a día.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	Se establece un cambio de color hacia el verde para que el espacio se llene de la acción del efecto especial.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	Refuerza la atmósfera del espacio donde se realiza la acción oscureciendo el ambiente en su totalidad.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	La iluminación del espacio dentro del lienzo es mucho más clara y uniforme que fuera de él. Esto ayuda a diferenciar al personaje real del personaje retratado.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Los planos están tintados de azul en sus zonas oscuras y los tonos para que el espectador los relacione con el dramatismo de la escena de noche.	Utiliza el tiempo cronológico del desarrollo del relato sin que este sea afectado por la presencia del efecto especial.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.

4.4.5.1.1.2 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo Narrativo	
	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	RESALTA EL ESPACIO OTORGÁNDOLE UN COLOR IDENTIFICATIVO	Tiempo fílmico cronológico	Elipsis
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	La tintura del espacio y del personaje hacia los tonos azules, favorece la identificación del personaje y del espacio en que desarrolla la acción.	Parte de la escena utiliza el tiempo del etalonaje para el desarrollo de las acciones.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.	El etalonaje identifica al personaje dentro de un tiempo pasado en relación al presente, por ello imprime en los planos y personajes pasados, una coloración gris.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	El etalonaje permite una mejor integración entre las arañas y los personajes reales de Harry y Ron.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.

4.4.5.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS DE DICCIÓN						
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLÍMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ELIPSIS
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Dobby se golpea así mismo con la lámpara y contra el armario de Harry varias veces.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Ron y sus hermanos vienen en busca de Harry, rompen la reja y cuando Harry sube al coche aparece su tío.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry repite la misma acción que ha realizado previamente pero al decir las palabras incorrectas llega a otro destino.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	El coche comienza a lanzar por los aires a Harry y Ron. Repite la acción lanzando los objetos los personajes de cada uno de ellos. Esto lo realiza el final de la escena.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Las cosas que el coche arroja fuera de su carrocería.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El profesor Gilderoy, al presentarse enumera los motivos por los cuales tiene reconocimiento y fama en el oficio.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se repite la presencia de los duendecillos a lo largo de toda la escena.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry y Ron hacen que Goyle y Crabble se coman los pasteles. Aparecen con Hermione en los lavabos bebiendo la pócima.

4.4.5.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS DE DICCIÓN						
	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLÍMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ELIPSIS	HIPERBATON
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	venos a Harry recoger el diario en los lavabos y posteriormente lo vemos en su habitación intentando averiguar que puede obtener de él.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry comienza interrogando al diario y el diario le lleva 50 años atrás para finalmente regresarlo a la actualidad.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	Las acciones de ataque de las arañas se encuentran presentes al finalizar la escena.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry y Ron se encuentran dentro del bosque y las arañas comienzan a atacarlos hasta que llega el coche y les salva.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La cantidad de araña que se repiten e intentan atrapar a Harry y a Ron.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Primero salta hacia la entrada de la cámara secreta el profesor Gilderoy, haciendo lo mismo Harry y Ron.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	Antes que el basilisco caiga al suelo, gira dos veces en intervalos.	De las acciones de Harry Potter para luchar contra el basilisco.	Tom Riddle suelta al basilisco y este persigue a Harry con el fin de matarlo. Harry huye. Coge la espada y matando al basilisco.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se repiten muchas acciones como la forma en que fenix ciega al basilisco, y Harry pelea contra el basilisco.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Gradualmente vemos Tom Riddle se va desintegrando poco a poco.	Harry clava varias veces el diente del basilisco sobre el diario de Tom Riddle.	La repetición en las lágrimas de ave fenix logra sanar las heridas de Harry en el brazo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.5.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURA DE PENSAMIENTO				
	FIGURA DE DICCIÓN	PARADOJA	PROSOPOPEYA	PROSOGRAFÍA	ETOPEYA
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	Dobby suelta el pastel sobre la cabeza de la invitada. Se corta la misma, haciendo suponer al espectador la consecuencia.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Dobby es un muñeco que tiene cualidades fonéticas y de movilidad que le permite interactuar con los demás personajes.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando Dobby se golpea a él mismo podemos advertir a lo que él está acostumbrado y al carácter que ha desarrollado.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El coche es un objeto inerte que en este relato fílmico cobra vida e incluso puede volar.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La mano esculpida que es un objeto inerte, de pronto, cobra vida y coge la mano de Harry Potter.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	Una vez que el coche termina de arrojar las cosas de Harry y Ron, de va solo y desaparece de la escena.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Dos objetos inertes se comportan como si tuvieran vida e inclusive reaccionan ante los ataques. En este caso son el coche volador y el sauce luchador.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Tanto las mandrágoras como la carta que le envíe su madre a Ron son objetos inertes a los que se les aplica movimiento.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	Hermione hace un conjuro por el cual los duendecillos quedan inmovilizados.	El profesor Gilderoy es quien suelta a los duendecillos para enseñarles como capturarlos pero no logra hacerlo.	El retrato pintado del profesor Gilderoy comienza a moverse dentro del lienzo. También encontramos los movimientos de los duendecillos.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Profesor Gilderoy se presenta a los alumnos y se describe como es su carácter.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Dos dulces se encuentran flotando para que alguien los coma.	Se observa como poco a poco se produce la transformación de Harry en Goyle.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.5.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURA DE PENSAMIENTO					PRAGMATOGRAFÍA
	FIGURA DE DICCIÓN	PARADOJA	PROSOPOPEYA	PROSOGRAFÍA	ETOPEYA	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El diario le responde a las preguntas que Harry le hace	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Al momento en que Harry intenta averiguar como obtener información del diario, vemos como observa a este objeto por todos sus lados.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	Cuando Harry descubre que Hagrid va a ser acusado por guardar a la araña Aragog, este intenta ayudar a Hagrid pero es devuelto a la actualidad.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Una araña de esas dimensiones huye del baúl donde se encuentra.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La araña amiga de Hagrid deja que sus hijas e hijos ataquen a Harry y a Ron.	Arañas de esas dimensiones atacan de esa forma a Harry y a Ron.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El profesor Gilderoy, quien debería ayudar a Harry y a Ron a luchar contra los enemigos en la cámara secreta intenta escapar de esa tarea.	El lavabo comienza a moverse por sí solo y el espacio necesario para que Harry, Ron y el profesor salten hacia la cámara secreta.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se describe lentamente lo que esconden los lavabos al momento en que estos se mueven hacia otra posición.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Una serpiente de las dimensiones de esta no existe en realidad y no es capaz de tener las cualidades de desplazamiento que posee esta.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Es el propio diario de Tom Riddle quien finalmente le ocasiona la muerte al clavar (Harry) el diente del basilisco en él.	Un objeto inerte y sólido como el libro de sangre al momento en que Harry clava el cornillo del basilisco.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando Harry conversa con el ave fénix y le indica que ha estado grandiosa mientras que él muy lento.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.5.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURA DE PENSAMIENTO					
	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA	APOSTROFE	COMPARACIÓN	OBTESTACIÓN	ALUSIÓN
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Justo cuando Harry esta listo para huir con sus amigos aparece su tío que intenta detenerle.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	Observamos a través de la mirada de Harry que el lugar donde llega esta lleno de pequeños cráneos y huesos.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La carta de la madre de Ron corta su discurso momentaneamente para hablar con su hija dirigiéndose a otro interlocutor.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	En el momento en que Hermione hace un conjuro se rompe el hilo del discurso y los duendecillos se quedan inmovilizados.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El profesor Gilderoy al hablar de sí mismo presenta su retrato y sus libros como respaldo a sus palabras.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando Harry y Ron se transforman en Goyle y Crabble hacen alusión a estos personajes actuando como ellos.

4.4.5.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURA DE PENSAMIENTO					
	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA	APOSTROFE	COMPARACIÓN	OBTESTACIÓN	ALUSIÓN
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se describe el tiempo pasado en la escuela, y las circunstancias en las cuales sucedió la muerte de un estudiante.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se observa a Harry como testigo invisible de los acontecimientos que sucedieron en la escuela en el pasado.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Mientras que Harry se preocupa por Ginny, de pronto, vuelve aparecer el basilisco para atacarle.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Ginny despierta y ve que Harry está herido. Mientras Harry intenta decirle a Ginny que tiene que huir de la cámara, viene el ave fénix y cambia el discurso curando las heridas de Harry.	Harry se compara con el ave fénix, diciendo que ella estuvo maravillosa mientras que él estuvo demasiado lento.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.5.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURA DE PENSAMIENTO				TROPOS	
	ASOCIACIÓN	PERÍFRASIS	IDOLOPEYA	METONIMIA	ENFASIS	HIPÉRBOLE
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Dobby intenta explicarle a Harry Potter que no debe ir a la escuela este año.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry Potter no acepta el trato que le propone Dobby, entonces este pastel encima de la cabeza de la invitada.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando Ron y sus hermanos rompen la rejilla de la ventana de Harry ocasionan un ruido que despierta a los tíos de Harry.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry y Ron cambian el lugar donde se encuentran en ese momento como consecuencia del uso de los polvos flu.	Es la fuerza que imprime Harry al conjurar con los polvos flu.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El coche comienza a arrojar las pertenencias de Harry y Ron como consecuencia de los desperfectos que sufre.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	La profesora trasplanta una mandrágora y los alumnos siguen ese ejemplo y trasplantan otras.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	En las palabras que dice la madre de Ron al dirigirse a él por haber ocasionado tantos problemas con el coche.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El conjuro de Hermione hace posible que los duendecillos se queden quietos.	La fuerza con la que Hermione expresa las palabras para el conjuro y la decisión en decirlo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry, Ron y Hermione beben la pócima preparada por esta última y comienzan a transformarse en los personajes deseados.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.5.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURA DE PENSAMIENTO			TROPOS		
	ASOCIACIÓN	PERÍFRASIS	IDOLOPEYA	METONIMIA	ENFASIS	HIPÉRBOLE
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Antes que Harry pueda saber qué paso en el lavabo, Myreth comienza a hablar con rodeos hasta que le dice a Harry que es lo que sucedió.	Harry y Ron conversan con Myreth (la niña muerta en los lavabos) sobre quien le ha arrojado el libro en la cabeza.	Cuando Harry comienza a escribir sobre las hojas vacías del diario empieza a obtener respuestas a sus preguntas.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La dimensión de las arañas que atacan a Harry y a Ron.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	Al momento en que un lavabo se mueve los demás hacen el mismo movimiento por asociación.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Myreth está muerta y habla con Harry para indicarle en que circunstancia aconteció su muerte.	Los lavabos al moverse dejan como consecuencia una entrada hacia la cámara de los secretos.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Para que Harry finalmente termine matando al basilisco, primero se observan algunas maniobras erróneas hasta que lo consigue.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando el ave fénix deja ciego al basilisco Harry puede huir porque este no le ve.	Al momento en que Harry le clava su espada al basilisco.	Las dimensiones que se ha utilizado para ilustrar el tamaño del animal.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	Una sola lágrima de fénix cura un poco la herida de fénix, las demás continúan cerrando esa herida.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La muerte de Tom Riddle permite que Ginny la hermana de Ron, despierte del sueño en el diario de Tom Riddle que se encontraba.	La fuerza con que Harry clava el diente del basilisco sobre el diario de Tom Riddle.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.5.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	CREATIVIDAD				
	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	USO DE PRECISAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DE OBJETOS	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	La forma como se ha integrado a Dobby dentro del espacio real de la casa del tío de Harry.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Destaca el uso de diferentes técnicas de animación e interpolación de keyframes para crear los movimientos de Dobby.	Cuando Dobby actúa directamente con Harry Potter.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	Uso del Chromakey y sustitución de fondos sin que sean percibidos por el espectador.	Se echa mano de los desenfocados del movimiento para simular la velocidad de la acción y así resolverla.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	La sustitución de los personajes por modelos inertes y su posterior interacción con las partículas de fuego.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Para el desarrollo de esta escena se han utilizado efectos mecánicos, partículas y efectos generados por ordenador.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se ha integrado el plano del coche rodado algunos planos en Chromakey, con otros rodados en estudios y otros generados completamente por ordenador.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	Relaciona a la carta puesto que es un objeto íntegramente creado por ordenador y animado que luego es colocado en un espacio real.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	La interpolación utilizada en la animación de la carta destaca por el dominio de las técnicas de animación.	La actuación de Ron frente a la carta que recibió de su madre. Esa carta es un objeto creado en un entorno virtual.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	Utiliza un espacio real, como el marco del lienzo para aparecer. También hay que mencionar la integración de los duendecillos dentro del escenario real de la escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	En ambos efectos los actores deben actuar frente a pantallas azules o fondos donde no aparecer tales objetos puesto que serán añadidos en las salas de postproducción.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	La transformación de Harry Potter y Ron en los personajes de Crabble y Goyle.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se trata del uso de técnicas especiales de transformación que permiten cambiar la apariencia de un personaje a otro.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.5.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

CREATIVIDAD					
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	USO DE PRECISAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DE OBJETOS	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	Las letras que va dibujando Harry aparecen y desaparecen dentro del entorno real constituido por el diario con las páginas vacías.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se han utilizado diferentes técnicas y programas de ordenador como Maya y Shake para desarrollo de esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	El diario de Tom Riddle aparece un fuerte haz de luz que envuelve a Harry que se encuentra sentado frente a una mesa en su habitación.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Para crear el efecto de coloración se utilizaron diversos softwares de creación de efectos tales como el uso de Commotion y Shake.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	La forma como se ha realizado la integración del efecto dentro del espacio real a través de técnicas de creación de efectos mecánicas y digitales.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	Lo observamos en la manera como se han integrado las piezas que se van moviendo para dar paso al túnel que les lleva a la cámara secreta.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	El ave fenix que lucha contra el basilisco en el momento en que Harry está luchando contra el basilisco en los alto de la imagen esculpida.	Se produce una integración creativa al momento en que Harry está luchando contra el basilisco en los alto de la imagen esculpida.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	La desintegración de Tom Riddle una vez que Harry clava el diente del basilisco en el diario de este.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	El uso de diferentes técnicas de creación de efectos para conseguir la desintegración real de Tom Riddle.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.5.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	ORIGINALIDAD DE LA ESCENA				MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUIÓN	ACTUACIÓN DEL MISMO PERSONAJE VARIAS VECES EN LA MISMA ESCENA	USO DE UN EFECTO ESPECIAL POR PARTE DEL MODELO VIRTUAL	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	Dobby	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Al momento en que Dobby desaparece lo hace a través del uso de partículas que le permiten desaparecer de una forma creativa y original que el simple hecho desaparecer.	Destacar los movimientos de animación que le han sido dados a Dobby ya que implican la complejidad de copiar movimientos humanos.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	Coche volador	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	No se observa el uso de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Hablamos de la forma como se ha resuelto la transportación de los personajes dentro de la escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	No se observa el uso de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Hacemos referencia a los movimientos que realiza el coche al momento en que se enfrenta al sauce y cuando lanza a Harry y Ron desde su interior.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	No se observa el uso de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La creación de la carta como medio que utiliza la madre de Ron para llegar a él.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	Los duendecillos de Cornualles.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La presencia del profesor Gilderoy moviéndose dentro de su retrato, al mismo tiempo que cuando él está hablando en el aula es un aspecto que el espectador no espera encontrar.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	No se observa el uso de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La transformación visible de Harry en Goyle, resuelve visiblemente una demanda de guión que además el espectador acepta como verosímil.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.5.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

ORIGINALIDAD DE LA ESCENA					
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUION	ACTUACIÓN DEL MISMO PERSONAJE VARIAS VECES EN LA MISMA ESCENA	USO DE UN EFECTO ESPECIAL POR PARTE DEL MODELO VIRTUAL	MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	No se observa el uso de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Las letras que aparecen y desaparecen en el diario en blanco de Tom Riddle. Resuelven una forma de diálogo escrita entre dos personajes.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	No se observa el uso de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	Las arañas creadas en réplicas reales a escala 1:1	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación mecánica del animatronic de la araña Aragog.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	En este caso hace referencia a los medios y la forma empleada para resolver el cómo los actores accedían a la cámara de los secretos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	La enorme serpiente que custodia la cámara de los secretos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación mecánica de la serpiente.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La forma de resolver la desintegración de Tom Riddle a través del uso de efectos especiales.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.5.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD			ORIGINALIDAD DE LA ESCENA					ANIMACIÓN DEL COLOR DURANTE EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES		
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 2	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Para la integración, lo que se trabajan son las bajas luces que al ser manipuladas permiten una mejor integración de modelos 3D en entornos reales.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No observamos durante toda la escena mientras vemos la presencia de Dobby actuando junto con los otros personajes.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 3	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Solución para eliminar los bordes y otros artefactos producidos por el chromakey a través del etalonaje oscureciendo las zonas altas y bajas de luces y acentuando los medios.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Son las máscaras circulares que anuncian la presencia del coche volador a Harry.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 5	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	A Harry se le resaltan los medios tonos y las sombras más caracterizar mejor su llegada a la nueva chimenea.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Al momento en que aparece el fuego, se le cambia el color del mismo a un color verde que hace aún más notoria su presencia.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 8	Oscure las sombras y resalta los medios tonos de toda la imagen llevándolos hacia los tonos azules.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Con los cambios de color en las zonas oscuras y en las zonas medias de la imagen resalta las altas luces.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 10	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	La coloración media naranja amarillenta que se imprime en toda la escena ayuda a la integración del modelo 3D por contener un color rojizo acorde con colores cálidos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 11	Los cambios de color producidos dentro del lienzo son una forma creativa de resaltar esa parte de la imagen.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	En el caso del plano del profesor Gilderoy retratado oscuro las sombras del plano de aula para favorecer los medios tonos de lienzo.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 20	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	El etalonaje resuelve la integración de los efectos mecánicos y digitales para producir la transformación de Harry en Goyle.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	

4.4.5.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA" (2002) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD			ORIGINALIDAD DE LA ESCENA				ANIMACIÓN DEL COLOR DURANTE EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES	
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 22	La coloración naranja que crea el etalonaje refuerza el uso de las velas como medio de iluminación que utiliza el personaje.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Al momento en que salen las partículas de luz del diario que absorben a Harry a su interior, se produce un cambio de luz reforzando las luces blancas para dar mayor fuerza al efecto.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	El cambio de brillo en las zonas claras de la imagen refuerza la presencia de las partículas de luz generadas en Shake que permiten que Harry sea absorbido por el diario.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 23	La coloración sepia que se le imprime a toda la imagen excepto a Harry crea una atmósfera que hace que el espectador se sitúe años atrás en la escuela.	La rotoscopia creada a través de Commotion creó un tracking que hubo para que se estableciera un personaje que rota para que se estableciera una división limpia entre Harry y el resto de la escena.	Al dejar a Harry con su coloración real y el resto de la escena se le otorga a un personaje de otra época.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Cuando Harry llama gritando a Hagrid, es transportado a su tiempo y mientras esa acción se realiza el espacio que rodea a Harry va cambiando de color hasta que vuelve a su color natural.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 27	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Durante toda la escena se utilizan las luces -que los propios protagonistas poseen- para resaltar partes de la escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 29	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	La caracterización del personaje de la Ilorona. Se la impregna de tonos azules para dar una sensación de nostalgia y finalidad.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 32	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Dependiendo de la zona en la cual Harry se encuentra los cambios de luz realizados favorecen las partes de la escena donde se libra la lucha.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y la cámara secreta: Año de producción: 2002 Número de escena: 33	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	El etalonaje de las partículas de luz que se crean mientras que Tom Riddle se desintegran hacen que el efecto muestre su punto más álgido.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.6 Análisis de los efectos especiales y etalonaje con relación a la narrativa, recursos retóricos, creatividad y originalidad en la película:

“Harry Potter y el prisionero de Azkaban” (2004)

4.4.6.1 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena dos (Harry utiliza sus poderes contra la hermana de su tío)

4.4.6.1.1 Relación con la narrativa:

En esta escena Harry se enfrenta a su tía haciendo que esta se convierta en un globo aerostático que poco a poco va ganando altura. Del mismo modo, observamos en la escena un cuadro con la imagen de los padres de Harry moviéndose.

Estos efectos especiales que encontramos en la escena se relacionan con los personajes de diferentes maneras. Los personajes son quienes provocan la aparición del efecto especial. Esta es una característica que se observa claramente cuando Harry responde a las ofensas de la tía. Lleva un momento en que Harry está muy enfadado y hace que su tía poco a poco comience a inflarse hasta que toma la forma de globo aerostático y comienza a salir por la puerta posterior de la casa hacia el cielo.

Por otro lado, la tía ve alterado su aspecto físico como consecuencia del efecto especial que hace que esta se vuelva cada vez más y más gorda hasta que poco a poco sale volando por el patio de la casa. Es así como podemos afirmar que el personaje de la tía es un efecto especial en sí mismo puesto que ve transformado su aspecto físico de una forma muy poco natural.

De todo lo dicho anteriormente podemos afirmar que el efecto especial es el medio que utiliza el personaje para el desarrollo de la acción. Esto se observa claramente en el papel del personaje de la tía. Su papel implica salir volando al final de la escena, actuación que logra gracias a que va engordando progresivamente y que luego flota en el aire. Dos cualidades que no serían posibles de realizar sin la intervención de los efectos especiales.

En relación el efecto especial aparece como consecuencia de una acción previa. Esto se muestra al momento en que Harry comienza a enfadarse e inmediatamente se ve como la tía empieza a inflarse, apareciendo –de esa forma- el efecto especial. En este caso, el etalonaje apoya la descripción de la acción porque antes de la transformación física de la tía, unas luces un poco naranjas comienzan a apagarse y encenderse en la cocina prediciendo la aparición del efecto.

El efecto especial y el etalonaje de esta escena se relacionan con el espacio integrándose perfectamente dentro de un espacio real como lo es la casa donde vive Harry Potter. Las técnicas de efectos especiales utilizadas para esta escena, permiten que el efecto forme parte

de la escena siendo completamente creíble su integración. A esto se suma el etalonaje realizado donde el cielo cobra una coloración azul claro en sus zonas más claras para permitir que el efecto especial se integre mucho mejor en los planos en que la tía sale volando por el patio posterior de la casa.

En relación al tiempo, los efectos especiales y el etalonaje no afecta ni intervienen en la distorsión del tiempo narrativo por tanto el relato filmico continúa con siguiendo un tiempo cronológico acorde con el relato filmico.

4.4.6.1.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, los recursos retóricos que podemos encontrar van a ir en función al plano en el que Harry Potter (enfadado por los comentarios de su tía a cerca de sus padres) hace que su tía poco a poco se convierta en un globo aerostático y salga volando por la ventana.

Teniendo como referencia esta toma encontramos diferentes figuras de dicción que nos sirven para acercarnos a un análisis más profundo dentro de los recursos retóricos planteados en esta escena.

Cuando Harry se encuentra en la sala comedor recogiendo algunas cosas y su tía comienza hablar de él y de sus padres, se encuentra pasivo frente a las primeras afirmaciones de esta pero poco a poco comienza a enfadarse dado el tono y las palabras que su tía emplea para referirse a sus padres. Se produce una figura de dicción de clímax o gradación al momento en que Harry comienza a enfadarse. Si al principio reía de los comentarios de su tía, los gestos de su rostro se fueron modificando cada vez más siendo estos gestos de rabia más que de risa.

Esto mismo que expresaba con su rostro, lo expresa con su magia (de allí la aparición de efectos especiales). Las luces de la cocina comienzan a parpadear indicando el enfadado de Harry. Primero empieza a hacer que la copa que sostiene su tía se rompa y seguidamente – cuando alcanza ese clímax- hace que su tía se convierta en un globo aerostático.

Bien, si la figura de dicción de clímax es clara, igual de claro es el empleo de la figura de dicción de reticencia. Este recurso retórico aparece justamente cuando Harry (cansado de las afirmaciones de su tía) comienza a gritarle que se calle.

En el momento en que su tía intenta increparle refutando todo lo que Harry esta diciendo se deja la frase incompleta porque a continuación comenzamos a observar como el dedo de su tía comienza a inflarse poco a poco, al igual que el resto de su cuerpo hasta que comienza a levitar y comienza a volar hacia el exterior de la casa.

También encontramos recursos retóricos referidos a figuras de pensamiento como la prosografía. En este caso, se trata de los planos detallados que describen con detalle el aspecto externo de la tía de Harry y como poco a poco –sus brazos, cuello, piernas, caderas, etc- se van inflando y reventando la ropa que en esos momentos está utilizando.

Por otro lado, tropos como énfasis, caricatura e hipérbole también los podemos observar en esta escena. El recurso retórico de énfasis se observa en la acción de Harry de inflar a su tía. Si observamos con detenimiento vemos que una de las características de su tía es la gordura que ella tiene de forma natural.

Harry, al momento de enfadarse por las palabras que expresa su tía hacia sus padres lo que hace es poner énfasis en esa gordura a través de su magia. Por este motivo vemos como la tía de Harry comienza a inflarse hasta convertirse en un globo aerostático y salir volando hacia el cielo.

De igual manera, el recurso retórico de la caricatura ilustra esta acción, porque nos muestra una característica de la tía de Harry, es decir, su gordura de forma mucho más exagerada tanto así que es capaz de romper el traje que lleva porque, literalmente, revienta.

A todos estos recursos se les une la hipérbole que también es una forma de presentar una exageración del peso del personaje en cuestión que es realmente aumentado a una escala desproporcional al momento en que Harry comienza a hacer que todo su cuerpo se hinche hasta que revienta y salga volando por el salón de la casa.

4.4.6.1.3 Relación con la creatividad:

La tía de Harry comienza a hablar mal de sus padres. Harry se enfada y empiezan a parpadear unas luces en la cocina. Posteriormente la tía comienza a hincharse hasta tomar la forma de globo aerostático, salir por el patio de atrás y volar hacia el cielo. La creatividad radica en la integración del efecto dentro de un entorno real, que en este caso, corresponde a la casa de los tíos de Harry. El espectador no observa ninguna integración extraña ni hecha falta alguna característica del efecto. El efecto se integra como un elemento más dentro de la actuación de la familia.

Asimismo, el etalonaje aporta creatividad a la escena porque permite hacer real un escenario interior que no tiene rodaje exterior. Para ello se sustituyen los techos del plató por un cielo color celeste oscuro para crear mayor verosimilitud en estos planos y así hacer que el efecto llame la atención por su contenido en lugar que llame la atención por los medios que se emplearon para hacerlo.

4.4.6.1.4 Originalidad de la escena:

La forma en como la tía de Harry es inflada, aporta originalidad en la escena a cerca de cómo el equipo de elaboración de efectos ha llegado a realizar dicho efectos. Es curioso porque no se hizo uso de ninguna técnica de creación virtual de efectos, es decir, se hay animación 3D de por medio ni escaneados de movimiento. Lo que se planteó es utilizar, sobre la misma, actriz un traje que se inflara poco a poco hasta convertirla en un globo aerostático. Esto resultaría más real que utilizar las más avanzadas técnicas de animación. Entonces, se vistió al personaje con ese traje y al momento en que Harry comienza a enfadarse se activaron los mecanismos eléctricos que constaban de una bombas que facilitaban la tarea de inflado del traje que llevaba la actriz.

Además el etalonaje a compañía a la aparición de este efecto, generando una iluminación naranja que se enciende y se apaga en el momento en que Harry se encuentra muy enfadado y decide actuar sobre la tía para callarla.

4.4.6.2 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena tres (Harry y el autobús temerario)

4.4.6.2.1 Relación con la narrativa:

Harry pelea con su tío y decide irse de casa. En la calle lo recoge el autobús de magos extraviados y lo lleva a su lugar de destino. En este autobús es donde encontramos los efectos especiales de esta escena. El autobús es un elemento que aparece y desaparece de la escena inclusive se transforma y redimensiona su tamaño al pasar entre dos autobuses. Otra característica especial es que es un objeto en movimiento que se desplaza a gran velocidad por las calles de Londres.

Descritos los efectos especiales que encontramos en esta escena, lo siguiente es comenzar a evaluar el comportamiento de estos en relación con los personajes. Una de las primeras cosas que hay que mencionar es que los personajes –en este caso Harry Potter y quienes le acompañan en el autobús- se ven influenciados físicamente por la acción de los efectos especiales.

En esta escena, encontramos un plano en que el autobús debe estrecharse lo máximo posible para pasar entre dos autobuses. En este caso, Harry y los demás personajes ven estrechadas sus cuerpos al igual que el autobús, sufriendo de esta manera, una deformación que luego recupera cuando los elementos terminan de cruzar entre los dos autobuses.

A todo esto hay que añadir que los efectos especiales planteados en esta escena utilizan objetos reales como un autobús –que si bien en cierto- luego lo reemplazan por un autobús

virtual que tiene como característica la facultad de poder deformar su figura. Otro objeto real que se utiliza para realizar un efecto especial, es el periódico que esta leyendo uno de los personajes. Periódico sobre el cual se incrusta una imagen en movimiento.

En relación a la acción hablamos que el efecto especial se encuentra presente a lo largo de toda la escena y forma parte esencial de la acción. Si recordamos, el autobús aparece y desaparece de la escena desvaneciéndose y aumentando su visibilidad, y a partir de allí interactúa en todo momento con los personajes mientras que desarrolla su acción.

Por otro lado, también observamos que el efecto especial (estrechamiento del autobús) aparece como consecuencia de uno de los personajes de la escena. En este caso, el conductor activa una serie de herramientas que ralentizan la acción y permiten que el autobús se estreche y pueda pasar entre los dos autobuses.

En relación al espacio, los efectos especiales en esta escena poseen un espacio que forman parte de la elaboración del mismo efecto, esto es así cuando vemos los planos del autobús que se estrecha. El espacio que tiene el interior del autobús en esos planos deja de ser un espacio real para convertirse en un espacio imaginario que se adapta a sus nuevas condiciones de anchura. De la misma manera el etalonaje contribuye a crear ese espacio imaginario que se mimetiza con la realidad dándole tonos más contrastados a toda la imagen en general.

En conclusión podemos decir que el espacio sufre los cambios producidos por el efecto especial, es decir, -en este caso se estrecha- y además se convierte en un espacio que se mimetiza con la realidad puesto que no deja de ser real, pero al mismo tiempo adquiere elementos imaginarios que lo extraen de esa realidad.

Finalmente en relación al tiempo, mencionar que en la mayor parte de la escena, los efectos especiales y el etalonaje no intervienen en la distorsión del tiempo cronológico de acción. Es decir se continúan con el tiempo de la narración del relato fílmico, excepto en los planos en los que el conductor va a activar los dispositivos de estrechamiento que permitirán al autobús encogerse para poder cruzar entre dos autobuses.

4.4.6.2.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, Harry abandona la casa de su tío, y es recogido por un autobús que lo llevará al caldero chorreante, su nuevo destino lejos de su familia. Una vez que se monta en el autobús, el conductor del mismo comienza a ir a gran velocidad y hacer unas maniobras bastante arriesgadas. En una oportunidad deben atravesar dos autobuses rojos que vienen en frente. Para ello ralentiza la velocidad del vehículo y hace que este se encoja con pasajeros incluidos. Después de toda esta travesía, Harry logra llegar a su nuevo destino.

Teniendo como base lo anteriormente escrito, cuando de la presencia de figuras retóricas en esta escena, debemos hacerlo suscribiéndonos a los planos en los que Harry se encuentra dentro del autobús.

Se produce un recurso de repetición cuando Harry –debido a la velocidad con que el conductor lleva el vehículo choca contra la ventana del conductor. Es una repetición que justamente se produce asociada al freno que hace el conductor para detener el autobús.

También encontramos el recurso de prosopopeya en el periódico que lee el ayudante del conductor. Normalmente un periódico es un papel inerte sin ningún movimiento interior, pero en esta ocasión aparece un periódico que lleva la figura en movimiento de Sirius Black que había huido de la cárcel de Azkaban.

Además, es importante mencionar a la etopeya que describe visualmente las costumbres del conductor del autobús. Sin mencionar palabra, tan sólo observando los frenazos y a la gran velocidad con la que se conduce el vehículo, podemos hacernos una idea clara de cómo el conductor de este autobús realiza su trabajo, porque además, las personas que están siempre con él no tienen ningún temor por esas maniobras entonces podemos deducir que es su forma de trabajar común.

En cuanto a la descripción de los objetos que se encuentran en escena, observamos una pragmatografía al momento en el que autobús ralentiza sus movimientos y comienza a encogerse. Esta es una característica del objeto que se describe visualmente a través de los efectos especiales. Se utilizan herramientas para hacer más creíble esa adaptación pero el espectador ya sabe que ese autobús posee ese atributo.

Y para finalizar hablaremos sobre dos tropos que encontramos en la escena. Uno de ellos es la metonimia. Normalmente, el conductor lleva el autobús a gran velocidad por las calles de Londres. En consecuencia ese es su forma de trabajar con ese vehículo, pero en un momento en concreto esa forma de trabajo es reemplazada por la ralentización del autobús debido a que tiene que encogerse para poder atravesar a dos autobuses rojos que viene en frente.

También encontramos recursos de hipérbole, entendiéndola en la forma en que el autobús se encoge, como una exageración de su estructura original. Es una deformación desproporcionada porque al momento en el que atraviesa a los dos autobuses rojos se estrecha de tal forma que pierde su proporción origen.

4.4.6.2.3 Relación con la creatividad:

Después de tener una fuerte discusión con su tío Harry decide irse de casa. Ya en la calle ve pasar al autobús que lo llevará hacia su nuevo destino. Este autobús tiene como características

ir a gran velocidad y en un momento en concreto pasa entre dos autobuses que se encuentran muy juntos el uno del otro, estrechando toda su estructura incluyendo los personajes que lleva dentro.

La creatividad en la producción de este efecto radica en el empleo de diferentes técnicas de producción de efectos especiales, desde softwares que realizan posproducción digital como es el caso de Shake hasta animación 3D. En el caso del uso de programas de posproducción, se ha tenido especial cuidado en ciertos aspectos de la elaboración del efecto. La forma en que el autobús aparece y desaparece en escena es uno de ellos. Se utilizadas técnicas de animación de opacidades combinadas con desenfoques y pequeñas distorsiones que hacen posible que el efecto aparezca así ante nuestros ojos.

4.4.6.2.4 Originalidad de la escena:

También al hablar de originalidad en la escena hacemos referencia al mismo efecto mencionado en el contenido “relación con la creatividad” (descrito justo antes que este) . La forma como el autobús mágico se desplaza por las calles de Londres, y especialmente la forma como ha transformado toda su estructura, estrechándola en un momento y ensanchándola en otro hace que la elaboración del efecto ha llevado un trabajo complejo en su puesta en escena.

A través de técnicas de animación se ha permitido mostrar ante el espectador que el autobús se estrecha y luego se ensancha. Se elaboró un modelo 3D que al que se le aplicó las misma texturas que al autobús real, y se realizó una animación en su modelo que permitió estrechando y luego ensancharlo como se observa en la película. También es importante mencionar que los personajes que se encuentran en su interior sufren las misma alteraciones en su estructura al igual que el autobús, esto se realiza utilizando herramientas de creación de efectos del programa Shake que permite crear ese tipo de distorsiones.

4.4.6.3 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena siete (Harry y su primer enfrentamiento contra el dementor)

4.4.6.3.1 Relación con la narrativa:

En esta escena Harry y sus amigos suben al tren que los dirige a Hogwards, mientras se dirigen a su destino el tren se detiene para una inspección. Suben a él unos dementores quienes buscan a Sirius Black. Los dementores son quienes protagonizan los efectos especiales de esta escena. Se acercan a Harry y le comienzan a absorberle. Otros efectos que observamos en la escena son cuando la ventana se convierte en hielo y cuando el profesor Remus Lupin ayuda a Harry alejando al dementor de su lado.

Desde el punto de vista del personaje, los efectos especiales y el etalonaje se relacionan con estos de diferentes formas. Los personajes se ven influidos física y emocionalmente por la presencia del efecto especial. El rol que cumple el personaje de Harry Potter, en esta escena, se ve afectado directamente por la intervención del dementor, una prueba de ello es ver como al momento en que el dementor entra en el compartimiento de Harry, este se ve como atraído por el dementor quien absorbe la imagen de Harry.

En esta escena vemos como el personaje del dementor es un efecto especial en sí mismo; por ende es una representación de un prototipo hecha a escala real pero no está encarnada la presencia de ningún actor. Por el mismo hecho que el dementor es un efecto especial en sí mismo, se produce una lucha entre uno de los personajes (el profesor Remus Lupin) con el dementor.

Esta relación de lucha entre el efecto especial y el personaje la observamos claramente en los planos en que el dementor comienza a absorber a Harry y de pronto el profesor interviene con su magia liberando a Harry de esa influencia.

Los efectos especiales y el etalonaje en relación a la acción aparecen en la escena como medios que provocan la acción. Si observamos con detenimiento, vemos como la presencia del dementor en la sala donde se encuentra Harry provoca que Harry comience a ser atrapado por la influencia de este hasta que interviene el profesor Remus Lupin quien logra deshacer esa influencia y liberar a Harry del dementor.

Es así como la lucha entre el profesor Remus y el dementor se produce a través de la magia que practica el profesor reflejada visualmente con un coloración blanquecina que eleva las altas luces al máximo para quemarlas y así hacer que el dementor desaparezca.

Siguiendo con este análisis toca el turno de estudiar la relación de los efectos especiales y el etalonaje de esta escena con el espacio de la misma. Los efectos especiales y su etalonaje forman parte del espacio de la escena creando una atmósfera propicia para el desarrollo de la misma. Si recordamos, cuando el tren se detiene y se apagan las luces Ron coloca su mano sobre la ventan y esta comienza a helarse. En estos planos el efecto especial forma parte del espacio puesto que lo crea. Su presencia en la escena hace que el espacio deje de ser un espacio completamente real para convertirse en parte del efecto especial.

Por otro lado, cuando el dementor entra la habitación donde se encuentra Harry y sus amigos, el efecto especial se integra dentro del espacio real –que en este caso es el vagón del tren. Esta integración dentro del espacio es posible gracias a técnicas de etalonaje que permiten oscurecer las zonas más oscuras de la imagen y así crear una atmósfera mucho más oscura y tenebrosa.

Finalmente, en relación al tiempo, los efectos especiales y el etalonaje de esta escena sigue durante casi todo el desarrollo de la misma el tiempo cronológico planteado en el relato fílmico. Este tiempo del relato se ve alterado en los planos seguidos a la intervención del profesor Remus Lupin cuando Harry aparece recostado en el sofá del vagón y luego despertado por Hermione y Ron. Esta alteración del tiempo se produce a través de una elipsis temporal que utiliza como efecto especial un zoom al ojo de Harry oscureciendo la imagen para luego darle (a través del etalonaje) un tono natural acorde al desarrollo de las acciones anteriores a la intervención del dementor.

4.4.6.3.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, los recursos retóricos aparecen cuando Harry se encuentra con el dementor y este le atrae hasta que el profesor Remus Lupin sale en ayuda de Harry ahuyentando al dementor de haciendo que Harry vuelva a la normalidad.

En relación a los recursos retóricos de esta escena fundamentalmente encontramos más figuras de dicción que de ningún otro elemento retórico. Estas figuras de dicción presentan recursos de asíndeton en el momento en que el dementor entra en el vagón de Harry, y sin previo aviso, es decir, directamente comienza a atraer la figura de Harry hacia él hasta que el profesor Remus Lupin interviene y hace que el dementor huya de ese lugar, dejando a Harry a salvo.

También observamos recursos de hipérbaton en el momento en que Harry, Ron y Hermione se encuentran sentados en el vagón y de pronto se cambian las circunstancias del viaje y el dementor ingresa al vagón.

La reticencia también es un recurso que se utiliza en esta escena en los planos en que Harry esta siendo atrapado por el dementor y el profesor Remus Lupin interviene y salva a Harry. Observamos un momento en que se suspende la imagen en la escena y luego volvemos a ver como Harry despierta y conversa con sus amigos. Es un momento en el que no se terminó de plantear visualmente toda la idea pero el espectador ya sabe a que es lo que pudo pasar en esos instantes.

Además de las figuras de dicción en esta escena, también observamos figuras de pensamiento como una antítesis. Este recurso retórico se observa en los planos en los que Harry, Ron y Hermione se encuentran en el vagón del tren dentro de lo que se podría llamar un viaje placentero a Hogwarts, pero de pronto este se detiene y las luces cambian de color. Cambiando también el aspecto y el entorno, de forma tal que dicho viaje se convierte de placentero a un viaje lleno de miedo.

Y finalmente, en esta escena también aparecen tropos que fundamentalmente hacen referencia al recurso retórico del énfasis. Este recurso se observa en la actuación del profesor Remus Lupin al momento en que sale a la defensa de Harry mientras el dementor le ataca.

El profesor Lupin se encuentra durmiendo cerca de Harry cuando de pronto el dementor entra en el vagón donde se encuentran y comienza a atraer a Harry de forma tal que el chico comienza a deformarse hacia el dementor. Es en estos instantes cuando el profesor Lupin imprime con mucha fuerza (el énfasis del recurso retórico) el movimiento de su varita para generar una partícula de fuerza tal que terminar por ahuyentar al dementor, dejando a Harry libre aunque inconsciente por lo anteriormente sucedido.

4.4.6.3.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena los dementores entran al vagón de Harry y comienzan a absorberle. Posteriormente, el profesor Lupin sale en su ayuda y logra ahuyentar al dementor quien se retira del vagón y deja a Harry. La creatividad de estos planos se encuentra en la elaboración de los dementores. Estos seres se crean como animatronic a través de la elaboración de efectos mecánicos, controlados a distancia por medio de medios electrónicos. Se utiliza de igual manera una partícula de viento y un filtro de deformación de imagen que a través de una técnica de desenfoque de movimiento permite crear la sensación de ver a Harry absorbido por el dementor.

Por otro lado, convertir la ventana del vagón en hielo es un proceso creativo que ejerce una connotación narrativa puesto que crea un ambiente más frío y peligroso. Este efecto se crea utilizando técnica de animación que generan esa textura y su progresiva aficción a toda la ventana. Así el espectador se siente más identificado con los protagonista y esta a la expectativa de lo que pueda suceder dentro del vagón.

4.4.6.3.4 Originalidad de la escena:

Cuando Harry se ve envuelto en esa absorción por parte del dementor interviene el profesor Remus Lupin que con su varita genera una enorme partícula de luz que hace escapar al dementor, y así mantiene a Harry sano y salvo.

La originalidad de este plano radica en la solución que se ha facilitado para solventar una demanda del guión que pedía ahuyentar al dementor. Esta partícula que el profesor Lupin genera a través de su varita no es otra cosa que un elemento en particular de un conjunto de partículas, que un programa de composición como Shake posee. Se utiliza la partícula y se genera una animación que incluye una secuencia animada en el etalonaje que va de un color celeste claro a un blanco muy intenso que finalmente termina por hacer que el dementor se vaya. Este etalonaje contrasta claramente con el resto del etalonaje de la escena puesto que una vez que el tren se ha detenido se apagan las luces y todos los vagones se llenan de un

azul oscuro muy intenso que crea una sensación de inseguridad entre las personas que se encuentran dentro.

4.4.6.4 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena diez (La primera clase con Hagrid)

4.4.6.4.1 Relación con la narrativa:

Harry Potter y los demás alumnos de la escuela asisten a su primera clase con Hagrid. Este les va a enseñar como tratar y montar a un enorme animal alado cuerpo de caballo y cabeza de ave. Recordemos que los efectos especiales de esta escena están encarnados en la figura del personaje alado (mitad caballo mitad ave) y en el libro que todos los estudiantes tienen que lo que hace es morderles cuando lo abren.

En relación a los personajes lo primero que hay que decir es que en esta escena nos encontramos con que uno de los personajes protagonistas de la misma es el propio efecto especial. Es un modelo virtual que se convierte en el mismo protagonista de la escena, me refiero al animal alado mitad caballo y mitad ave que actúa directamente con Harry e inclusive le lleva por los aires de la escuela y por un lago cercano a esta.

Por ello podemos asegurar de la misma forma, que el efecto especial es utilizado por el personaje —en este caso Harry Potter— para desarrollar la acción y poder sobrevolar la escuela de magia y volar encima de un enorme lago cercano a la zona.

Otro aspecto de la narrativa es la acción. En este caso, el mismo efecto especial encarnado en la figura del animal alado es quien provoca la acción al momento en que vuela junto con Harry sobre lo alto de la escuela y sobre el enorme lago cercano.

En relación al espacio, los efectos especiales y el etalonaje se presentan de distintas maneras. Una de ellas es que el propio efecto especial (animal alado) se integra dentro de un espacio real como lo es la zona de campo libre a las afueras de la escuela. Este modelo creado en un entorno virtual se integra al espacio a través de técnicas de elaboración de efectos y técnicas de etalonaje que permiten que los bordes del objeto 3D no sean percatados por el espectador haciendo una integración mucho más limpia.

Además crea y utiliza otros espacios a través de técnicas de matte painting que hacen posible dar un ambiente más fantástico a la escena. Esta técnica junto a un etalonaje que permita no sólo una mejor integración de los elementos (desenfocándolos ligeramente y adaptándoles al nuevo fondo) sino que además utilice tonos pastel que permitan hacer más creíbles esos fondos da como resultado la escena creada para la película.

Para terminar el análisis narrativo de esta escena, decir que el tiempo del desarrollo de la acción sigue un tiempo cronológico acorde con el tiempo del relato planteado en la película, es decir, los efectos especiales y el etalonaje no interviene ni alteran el tiempo narrativo planteado para la escena.

4.4.6.4.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, los alumnos van a recibir su primera clase con Hagrid, quien les va a enseñar a montar un animal mitad caballo mitad ave. Los recursos retóricos que podemos encontrar giran en función a los planos relacionados con el animal alado.

De los primeros recursos retóricos que encontramos dentro de las figuras de dicción, vale la pena mencionar el clímax como el primero de ellos. En esta escena se establece una pequeña historia interior que gradualmente va incrementando su presencia hasta conseguir finalmente el objeto.

Cuando a Harry le ofrecen voluntario para montar el animal alado. Este empieza tímidamente haciendo lo que Hagrid le indica, de tal manera, que finalmente logra hacer que el animal le tenga confianza. Una vez que pasa ese periodo inmediatamente intenta acercarse más hasta que finalmente logra montar sobre su lomo y volar por los alrededores de la escuela.

Otro recurso empleado en esta escena es la repetición. Esto se observa en el plano en que Malfoy intenta repetir la misma secuencia que Harry, pero finalmente no logra hacerlo de la misma manera, saliendo herido debido a la reacción del animal.

Hasta aquí los recursos de figuras de dicción que encontramos en esta escena, pero además de estas figuras podemos encontrar figuras de pensamiento que aparecen a lo largo de los planos de esta escena.

Observamos el recurso de la antítesis al momento en el que Malfoy intenta hacer lo mismo que Harry para montar el animal alado. ¿Por qué una figura de antítesis? Justamente porque el resultado obtenido es contrario a lo que sucedió con Harry. Mientras que Harry se ganó la confianza del animal y finalmente montarlo, Malfoy no logró ni lo primero y a cambio obtuvo heridas producidas por la reacción del animal.

También el recurso de la prosopopeya está presente en esta escena, puesto que un animal descrito como el que vemos en pantalla no existe en la vida real. Se ha impreso de vida a un modelo virtual creado inicialmente en la mente de un ser humano.

Es importante mencionar al recurso topográfico que se encuentra muy presente al momento en que Harry vuela sobre el animal alado. Se describen visualmente los paisajes que se

encuentran alrededor de la escuela, entre ellos el lago que esta cerca sobre el cual Harry se siente libre.

Teniendo en cuenta el recurso topográfico se produce una perífrasis en el desarrollo de esta escena, ya que se describe los alrededores del Castillo de Hogwarts haciendo un viaje extendido de lo que podría haber sido simplemente un viaje de una sola vía sin tener que volar hacia los alrededores.

Y finalmente, mencionar el recurso de la metonimia como tropo presente en esta escena. Este recurso lo podemos ver cuando Harry es sustituido por Malfoy para continuar con la clase y volver a montar el animal alado, desafortunadamente, Malfoy no consigue hacerse con el animal y sale herido.

4.4.6.4.3 Relación con la creatividad:

Los alumnos asisten a su primera clase con Hagrid, y en esta oportunidad este le enseña a domar a un animal alado enorme, mitad caballo y mitad ave. A Harry lo ofrecen como voluntario y este termina domando a dicho animal.

La creatividad de la escena se encuentra en la integración de este animal dentro de un entorno real como el bosque donde se desarrollan las clases. El animal alado es un personaje virtual creado a través de una animación por ordenador que le otorga un peso y una estructura necesaria que le permite moverse con la soltura con que se mueve. Es un modelo virtual que interactúa con los personajes reales, y que se apoya en el etalonaje para integrarse mejor en la escena. A través de técnicas de etalonaje se consigue iluminar las zonas sobre las cuales se desplaza nuestro objeto y así contrarrestar los efectos de premultiplicado que pueda haber adquirido al ser un objeto virtual integrado dentro de un paisaje real como lo son las áreas verdes alrededor de la escuela.

4.4.6.4.4 Originalidad de la escena:

Una vez más y continuado con lo dicho anteriormente, es el animal alado quien focaliza la atención en cuanto a la originalidad de la escena. No sólo su creación llama la atención, podemos mencionar como original la forma en que se han animado sus movimientos y su vuelo llevando a Harry por encima del Castillo de la escuela y a un largo cercano a esta.

Los planos en que Harry se encuentra montado sobre el animal alado tienen especial interés en relación a la originalidad porque crean una atmósfera imaginaria teniendo como referencia un paisaje real (el lago) sobre el que sobrevuelan. La integración del Cromakey de Harry, junto con la animación del vuelo, la velocidad y el peso que se le ha impreso al modelo virtual hacen valorar como original esas características, puesto que sin ser reales se mimetizan con la realidad haciendo que el espectador las asuma como normales dentro de su entorno, y a partir

de allí no eche en falta ningún elemento que no le permita percibir estas imágenes como parte natural del relato.

4.4.6.5 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena once (Enfrentamientos a los miedos)

4.4.6.5.1 Relación con la narrativa:

Harry empieza su clase con el profesor Remus Lupin quien mantiene encerrado, en un armario, a un extraño ente para todos los alumnos incluido Harry Potter. De pronto insta a uno de los alumnos a acercarse y pensar en la persona u objeto que más teme, en este caso el alumno teme al profesor Snape quien sale del armario y en el momento en que el alumno dice “ridículos” el profesor cambia sus ropas y se viste de mujer como alarde de burla. Esto sucede a lo largo de toda la secuencia hasta que es el turno de Harry y en cuanto este se pone en frente del armario comienza a salir un dementor momento en el cual interviene el profesor para defenderle.

Los efectos especiales y el etalonaje planteados a lo largo de toda la escena van en función principalmente de la clase del profesor Remus y a ridiculizar los temores de los alumnos. Este ridículo se lleva a cabo haciendo que las imágenes aparezcan o desaparezcan con tan sólo unos giros sobre si mismos de los elementos que van apareciendo en escena. Otro de los efectos planteados son los caballos fantasmas que aparecen al inicio de la escena, y el periódico donde aparece la fotografía en movimiento de Sirius Black.

Comenzando nuestro análisis narrativo partiremos de la relación entre los personajes y los efectos especiales y su etalonaje. En esta escena observamos claramente como los mismos personajes son quienes provocan la aparición del efecto especial. Los alumnos al ir pensando en sus temores hacen que estos sean reales en escena provocando, por lo tanto, la aparición del efecto especial.

Cada vez que los alumnos se encuentran en frente de sus miedos, los efectos especiales que representan a sus miedos les sirven como medios para desarrollar la acción puesto que a partir de ellos, son los propios alumnos los que hacen que se conviertan en cosas ridículas.

De la misma forma son los efectos especiales quienes se sirven de objetos reales, tales como el periódico, para aparecer en escena. Esta referencia esta claramente dirigida a los planos en los que se habla de Sirios Black donde se muestra un video suyo en el periódico. Simplemente terminar mencionando que es el periódico el objeto real que se utiliza para que el efecto especial aparezca en escena.

La siguiente relación entre los efectos especiales y los personajes es que en esta escena existe una clara lucha entre los efectos especiales –encarnados en el dementor- y el profesor Remus quien una vez más lucha contra ellos para salvar a Harry Potter.

Siguiendo con nuestro análisis observemos que sucede con el desarrollo de la acción. En este caso la relación entre los efectos especiales y la acción se puede estudiar de diferentes formas. El efecto especial como parte de la acción. Esta afirmación la observamos cuando los alumnos hablan de Sirius Black y ven su fotografía en el periódico durante todo el tiempo y que además se encuentra en movimiento a lo largo de la escena. El etalonaje también contribuye a esta acción puesto que crea una coloración sepia que suscribe las acciones de Sirius Black dentro del entorno que le rodea que en este caso es el periódico.

Por otro lado el efecto especial aparece como consecuencia de la acción de los alumnos al momento en que estos piensan en sus miedos y se enfrentan a ellos. Al momento en que los alumnos se encuentran en frente de ese armario, el profesor les obliga a pensar en algo que le da realmente miedo y mediante un giro del objeto aparece en su delante, a partir de allí son los propios alumnos quienes provocan la acción de transformación de estos objetos en otros mucho más graciosos ante los ojos de los alumnos.

En relación al espacio, el efecto especial y el etalonaje ayudan a integrar la acción y los personajes de los efectos a un espacio real donde se desarrolla la acción. Esto quiere decir que cuando los miedos y los ridículos de cada uno de los alumnos aparecen en el aula estos elementos llegan a ser creíbles ante los ojos del espectador porque se han utilizados técnicas de efectos que minimizan los detalles de los diferentes planos compuestos. A su vez el etalonaje ayuda oscureciendo la imagen para hacerla más tenebrosa y al mismo tiempo ocultando los detalles que puedan quedar poco creíbles.

En relación al tiempo, los efectos especiales y el etalonaje no alteran el tiempo narrativo de la película. En esta escena se continúa con un tiempo cronológico respetando el tiempo del relato fílmico que se lleva acabo.

4.4.6.5.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, todos los alumnos comienzan a ver sus miedos, y el profesor Remus Lupin les insta a enfrentarlos y ridiculizarlos. Así es como los alumnos comienzan a desfilan uno a uno y a ser visible sus miedos que posteriormente enfrentar convirtiéndolos en objetos ridículos. Esto es así hasta que le toca el turno a Harry. En este momento aparece un dementor como forma visible de su miedo. El profesor Lupin aparta a Harry del dementor y es él quien ridiculiza al miedo de Harry.

Entre los recursos retóricos que encontramos en esta escena tenemos figuras de dicción como la enumeración que se observa al momento en que los alumnos comienzan a colocarse uno detrás de otro, enumerándose para cada uno esperar su turno y poder enfrentar a sus miedos.

Otro recurso empleado es la repetición. Cada uno de los alumnos, al momento en que coge se encuentra frente al armario repite siempre el mismo proceso. La forma anterior comienza a dar vueltas hasta que toma la forma del miedo correspondiente al alumno que se encuentra en frente. Posteriormente, el alumno siente el miedo que ese elemento le inspira e inmediatamente coge su varita y conjura para que el elemento aparezca de forma distinta y graciosa frente a los ojos de los alumnos, quienes –después del momento de tensión- se relajan sabiendo que lo que tienen en frente es un elemento gracioso y ya no más un objeto al que temer.

De las figuras retóricas de pensamiento aparece el apostrofe al momento en que el profesor Remus Lupin se interpone entre Harry y el dementor para salvar a Harry. El discurso comienza y continúa normalmente al momento en que cada uno de los niños se coloca frente a su miedo y lo enfrenta. Es en el momento en que Harry aparece en escena cuando se rompe ese discurso porque aparece el profesor Lupin para evitar que el dementor venza a Harry.

De los tropos tenemos la presencia del recurso de la metonimia cuando cada uno de los alumnos se presenta ante su miedo. El argumento es que el elemento sustituido son cada uno de los miedos que los alumnos hacen realidad, este objeto es inmediatamente sustituido por otro a causa o como consecuencia del conjuro que cada uno de los alumnos realiza con su varita. El resultado de la sustitución es un elemento que es ridiculizado sin inspirar ningún temor.

Finalmente, otro de los recursos retóricos empleados, y que forman parte de los tropos, es la caricatura. Obviamente esta presente al momento en que cada uno de los alumnos ridiculiza a su miedo dotándole de un aspecto exagerado y antagónico al que normalmente tiene. Por ejemplo, uno de los miedos era el profesor Snape que fue ridiculizado vistiéndolo de mujer, o una enorme araña a la cual se le ridiculiza poniéndole patines para que resbale, de esta manera, se le quita ese atributo escalofriante que hace que inspire miedo.

4.4.6.5.3 Relación con la creatividad:

En la clase del profesor Remus Lupin, los alumnos comienzan a hacer visibles sus miedos que luego ridiculizan. En esta escena los efectos que vemos son los diferentes modelos que representan a los miedos de los alumnos, y sobre todo el gran temor de Harry que finalmente aparece en forma de dementor.

La creatividad de estos planos radica en el empleo de diferentes técnicas que han permitido desarrollo el conjunto de efectos especiales que observamos en esta escena. Desde modelos animados y generados a través del ordenador con el uso de programas de animación en 3D, hasta el uso de técnicas mecánicas de animación que entre otros efectos crean a los dementores que tanto temor le da a Harry. A toda esta creatividad a nivel de ejecución de efectos, se le suma el etalonaje logrado para esta escena que propicia una mejor integración del efecto dentro del entorno, oscureciendo los tonos medios para no destacar demasiados las diferencias entre los diferentes elementos que integran la composición.

4.4.6.5.4 Originalidad de la escena:

En el caso de la originalidad de la escena, también hacemos mención a los planos en los que los niños visualizan sus miedos y los ridiculizan, pero esta vez hablamos de estos planos como medios para resolver una demanda de guión. No sólo ha sido el planteamiento en la elaboración del efecto sino además el cuidado que se ha tenido al momento de integrar cada uno de los elementos componentes de la escena.

Es así como se ha buscado una manera como pasar de un elemento a otro utilizando la rotación de los modelos que lo que hacían es despojarles de su forma para luego cambiarla por otro forma diferente acorde con el miedo del niño que seguía en la fila. A todo lo mencionando anteriormente hay que mencionar que el efecto que causa el uso de la varita proporciona un alivio tanto en la realización de efectos como en la narración puesto que no incrementa la dificultad del mismo, al contrario, al ridiculizar el modelo se le cambia la forma por una figura más simple que no lleva grandes conflictos de creación y que a su vez suaviza la carga efectista que lleva la escena.

4.4.6.6 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena trece (La señora gorda ha desaparecido)

4.4.6.6.1 Relación con la narrativa:

La escuela tiene un enorme revuelo porque la señora gorda ha desaparecido de su cuadro. Todos los demás personajes de los demás cuadros se preocupan por ella hasta que llegan los profesores y finalmente la encuentran. Esta anuncia que Sirius Black se encuentra dentro del castillo. Los efectos especiales de esta escena están enfocados solamente a los movimientos de los personajes dibujados en los lienzos. Cuadros pintados al óleo, aparentemente inertes, cobran vida y sus personajes comienzan a moverse y a sentir como si estuvieran vivos.

Comenzando con nuestro análisis lo primero que vamos a estudiar es la relación de estos efectos especiales con los personajes. En este caso uno de los personajes de la escena sobre el cual se realiza el efecto especial tiene un papel protagonista en la misma. La señora gorda

es el personaje protagonista de la escena que forma parte del efecto especial puesto que ha sido compuesta, junto con otros elementos, dentro de un cuadro pintado al óleo. Esta composición se ha realizado a través de técnicas virtuales de integración de elementos.

Además en relación a los personajes hay que señalar que los personajes protagonistas de los efectos especiales utilizan objetos reales para su aparición en escena. En este caso la señora gorda del cuadro utiliza un marco que circunscribe su entorno. Este marco es un objeto real que le permite hacer más creíble su espacio de acción.

Con respecto a la acción, observamos que los efectos especiales de esta escena forman parte constante de la acción. No aparecen como consecuencia de una acción visible, ni tampoco provoca la aparición de la acción. La acción se desarrolla en todo momento y son los efectos especiales quienes forman parte de ella de forma constante.

En relación al espacio, esta forma parte del mismo efecto especial. Cuando hablamos de la señora gorda del cuadro —que finalmente es encontrada en otro cuadro— hacemos referencia a un personaje cuyo espacio está suscrito al marco del lienzo en que se encuentra, que en este caso era un paisaje de la sabana. Es a través de los efectos especiales cuando logramos que la integración de las imágenes sea lo más veraz posible, ya que se aplican técnicas de textura que permiten dar al lienzo la textura que tendría en realidad. A esto hay que añadir que el etalonaje contribuye a que se produzca una mejor integración entre la composición y el espacio puesto que al oscurecer las zonas medias hace que esa integración sea mucho más verosímil.

También hay que mencionar que si bien es cierto el efecto especial y el etalonaje se suscriben al cuadro donde se desarrollan las acciones, estos cuadros también forman parte de un gran conjunto de lienzos que se deben integrar dentro de un espacio real como lo puede ser la pared de la escuela.

Finalmente, mencionar que en esta escena se conserva el tiempo narrativo y que este no se ve alterado por la intervención de efectos especiales ni por el etalonaje que se le ha aplicado al conjunto de la escena.

4.4.6.6.2 Relación con los recursos retóricos:

Para esta escena los planos en que podemos encontrar figuras retóricas se encuentran suscritos a aquellos en los que observan a los residentes de Hogwards buscar a la señora gorda que ha desaparecido de su lienzo. Finalmente, se encuentra a la señora en otro cuadro diferente escondida detrás de un cerdo, para evitar ser vista. Cuando el profesor Dumbledore le pregunta que ha pasado ella le cuenta que ha visto a Sirius Black en el Castillo.

Los recursos retóricos que encontramos en esta escena son de diversa índole comenzando con figuras de dicción como el hipérbaton representado en los planos en que Harry, Hermione, Ron y los demás comienzan a subir las escaleras para dirigirse a sus habitaciones, y de pronto se cambia el tema y la acción porque un grupo de alumnos se encuentra reunido frente al cuadro de la señora gorda porque esta ha desaparecido de su ubicación original.

Después podemos entrar a describir figuras de pensamiento como la prosopopeya. Este recurso viene a ser uno de los más destacados dentro de la descripción retórica de esta escena. El motivo es que hace posible que un objeto inerte como un lienzo pintado a mano cobre vida y que uno de sus personajes hable como si fuera un personaje real.

Esta misma acción la observamos en los demás cuadros que se encuentran alrededor de este puesto que todos sus elementos comienzan a moverse después de haberse enterado que la señora gorda había desaparecido.

Encontramos otra figura de pensamiento en el recurso de apóstrofe que se utiliza en los planos en que Dumbledore establece un protocolo para buscar a la señora gorda, el profesor es interrumpido por uno de sus colaboradores para indicarle que no es necesario enviar a fantasmas a buscarla porque la señora gorda se haya escondida detrás de un cerdo en un cuadro cercano.

Cuando Dumbledore encuentra a la señora gorda, este le pregunta que es lo que ha pasado y por qué se ha escondido en otro cuadro. La señora gorda suelta un discurso que termina indicando que Sirius Black se encuentra en el Castillo, es decir hace alusión a Sirius Black describiendo cualidades y adjetivos adjudicados a este personaje.

Por otro lado, el discurso de la señora gorda comienza con un rodeo descriptivo del personaje que quiere mencionar hasta que finalmente menciona su nombre. La señora gorda expresa un discurso metafórico que indica en una de sus frases: “ojos como del diablo tiene”, y “un alma tan oscura como su nombre”, expresando con rodeos el nombre de Sirius Black de allí que el recurso de la perífrasis se encuentre presente en esta escena.

Dentro de los tropos encontramos el recurso de la metáfora en los planos en la que la señora gorda intenta decir que Sirius Black se encuentra en el castillo. Se refiere a este personaje con las frases anteriormente mencionadas: “ojos como del diablo tiene”, y “un alma tan oscura como su nombre”, utilizando por un lado objetos reales y por otro elementos inexistentes.

Finalmente, también mencionar que el recurso de la antonomasia se encuentra presente en esta escena, de la misma manera que los demás recursos. Cuando la señora gorda describe la

presencia de Sirius Black, se refiere a este con el apelativo de: “ese de quien todos hablan”, para luego indicar formalmente su nombre.

4.4.6.6.3 Relación con la creatividad:

En esta escena la señora gorda –la protagonista de uno de los lienzos colgados en la pared de la escuela- ha desaparecido. Los demás personajes de los otros cuadros pasan de unos lienzos a otros. Esto sucede mientras Harry, Ron y Hermione utilizan las escaleras que se mueven para dirigirse a sus habitaciones.

La creatividad de esta escena se observa en la forma como se ha realizado la integración de los personajes en los lienzos. Para su realización se ha contado con el rodaje sobre pantallas azules o verdes de los personajes protagonistas, posteriormente se ha integrado esta imagen sobre un fondo determinado, para finalmente etalonar ambas imágenes y aplicarles un efecto que ofrezca la textura de pintura en lienzo. El etalonaje en este caso ha sido muy importante porque ha permitido que dos imágenes completamente diferentes puedan ser integradas en un solo espacio. Se ha aprovechado las luces bajas de la imagen para oscurecerlas en ambos casos y levantar los tonos medios compensando las altas luces. Todo esto ayuda a la mejor integración del personaje en la escena. Recordamos que además estas integraciones se circunscriben al marco del lienzo que sirve de límite.

4.4.6.6.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena está enfocada, de igual manera, a la realización del efecto especial pero en este caso no circunscrita al lienzo de la señora gorda, sino a la puesta en escena de los demás lienzos que encontramos en esta escena.

La característica más original de esta escena es la interrelación entre los personajes de diferentes lienzos. Cuando la señora gorda desaparece, los personajes de los demás lienzos comienzan a moverse y algunas pasan de lienzo en lienzo. Esto es posible porque lo que se ha creado es una composición de la pared con mattes correspondientes a cada lienzo que permiten ver como un mismo elemento puede estar en dos lienzos al mismo tiempo o cruzar de un al otro. Las incrustaciones que permiten hacer los mattes asociados a la pared de Hogwards hacen posible que detrás de ella se ubiquen imágenes que puedan ser visibles desde diferentes ángulos. Por este motivo podemos ver como enormes jirafas se mueven a través de la pared dejando ver las cabezas o pies según crucen el plano. Otro claro ejemplo de lo descrito, es cuando observamos a una bruja sobre una escoba que pasa de un lienzo a otro.

El etalonaje contribuye a la originalidad de esta integración puesto que proporciona una corrección de color particular para cada lienzo y otra corrección global a la escena creando una sensación de espacio local (correspondiente a cada lienzo en particular) y una sensación de

espacio global correspondiente al escena completo, es decir, a la gran escalera que permite que los personajes vayan a sus habitaciones.

4.4.6.7 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena quince (Juego de Quidditch)

4.4.6.7.1 Relación con la narrativa:

Harry comienza un partido de Quidditch. Es un día muy lluvioso. Mientras va jugando la pequeña pelota que tiene que atrapar sube a lo alto del cielo y Harry va en busca de ella, en esos momentos se encuentra con unos dementores que comienzan a absorberle hasta que le hacen caer al suelo. Finalmente es salvo por el profesor Dumbledore y dirigido a la enfermería.

Los efectos especiales y el etalonaje se circunscriben a los planos del partido de Quidditch, donde Harry intenta atrapar la pequeña pelota y hacer que su equipo gane. Fundamentalmente vemos en composición una escena donde un paraguas se encuentra suspendido en el cielo – primer efecto de composición realizado. En lo sucesivo vemos a Harry volando sobre su escoba en lo alto del cielo en busca de su objetivo (vuela alto y a gran velocidad) , y finalmente vemos a dementores que vuelan con él y que son fundamentalmente los efectos especiales que encontramos en esta escena.

En relación al personaje, los efectos especiales y el etalonaje de esta escena tienen como característica que uno de los personajes de la misma (el dementor) es un efecto especial en si mismo. El dementor, como personaje, tiene como tarea perseguir a Harry y absorber su energía. Esto lo hace siendo creado a través de medios mecánicos de creación de efectos y utilizando técnicas de integración virtual.

Además, también hay que mencionar que como consecuencia de ello, Harry cae al suelo desde lo alto del cielo, por ende es afectado físicamente por la influencia del dementor que en este caso es creado gracias a técnicas mecánicas de creación de efectos. Entonces, podemos decir que el personaje protagonista (que en este caso es Harry Potter) tiene una lucha constante contra los dementores -quienes son los caracteres generados a través de técnicas mecánicas de efectos especiales. En consecuencia, existe una interacción muy cercana entre los efectos especiales y el personaje protagonista real.

Con respecto a la acción, los efectos especiales y el etalonaje se encuentran presentes como parte de la escena en todo momento. Harry Potter vuela constantemente en lo alto del cielo, moviéndose de un lugar a otro en busca de la pequeña pelota que necesita para que su grupo

gane. Esta acción se describe mucho más con la ayuda del etalonaje que permite, a través de una coloración más celeste, suscribir a Harry en la acción realizada.

Por otro lado, la presencia de los dementores provoca la acción en tanto en cuanto una vez que Harry tiene contacto con ellos, estos comienzan a intentar absorberle hasta que termina cayéndose al suelo.

De esta manera, y continuando con el análisis, los efectos especiales y el etalonaje en relación al espacio plantea una forma principal al momento en que se presenta. El espacio principal donde se realizan las acciones (que en este caso es el cielo) no es un espacio real es un entorno virtual sobre el cual se ha integrado a los personajes tanto a los dementores (como elementos generados a través de efectos mecánicos) como a Harry Potter (protagonista principal de la escena)

Este espacio que no es real, además ha sido etalonado dando mayor importancia a las zonas medias con una coloración celeste y a las zonas oscuras haciéndolas un poco más negras para dar esa sensación de una atmósfera más pesada, más cargada debido a la lluvia que acontecía.

Y para finalizar nuestro análisis en relación a la narración, debo indicar la relación del tiempo con los efectos especiales y el etalonaje. En este caso, los efectos especiales y el etalonaje no afectan en si el tiempo narrativo planteado en la película, más si es cierto que vemos como se produce una elipsis temporal mientras que Harry cae y luego aparece en la enfermería. Esta elipsis temporal que acorta el tiempo de narración se produce gracias a técnicas de montaje y al uso de una cortinilla circular que encierra la imagen a negro para finalizar un tiempo y la abre de negro para la apertura de la otra etapa.

4.4.6.7.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, los recursos retóricos que encontramos están sujetos a planos en los que Harry se encuentra con los dementores en lo alto del cielo. Harry participa de un partido de Quidditch, y comienza a subir cada vez más alto intentado atrapar a la pelota para ganar el juego. Llega a una altura en la que los dementores logran alcanzarle y comienzan a atraparlo haciendo como si lo absorbieran hasta que provocan que Harry caiga al suelo.

En consecuencia, los recursos retóricos que se observan, dentro de las figuras retóricas de dicción, son entre ellos la epífora en el momento en que los dementores hacen su aparición en la escena. La presencia de estos elementos se repite en intervalos de tiempo casi al final de la escena haciendo que Harry se encuentre con ellos hasta que uno de ellos cruza muy cerca de él, y termina por hacerlo caer al suelo.

El siguiente recurso retórico es la repetición en los planos en que Harry se detiene y observa en el cielo la figura de un lobo dibujado. Esta figura es dibujada varias veces en esta escena en intervalos de tiempo poco pronunciados.

Por otro lado, también encontramos recursos de reticencia justo en el momento en que Harry pierde el control de la escoba y comienza a caer al suelo. En estos planos se observa la escena seguida hasta que es interrumpida por el plano en que vemos a Dumbledore hacer un gesto con la mano y de pronto todo se oscurece, hasta que se vuelve a abrir el plano y vemos a Harry en la enfermería despertando después de la caída.

Dentro de las figuras de pensamiento observamos el recurso retórico de la apóstrofe al momento en que Harry ve con detenimiento como en el cielo se forma la imagen de un lobo varias veces. Durante estos planos, Harry detiene la acción que venía desarrollando – recordemos que estaba jugando un partido de Quidditch y que subía a lo alto del cielo en busca de la pelota para ganar el partido- para quedarse quieto observando como se dibuja la figura del lobo.

Además de todos los recursos retóricos mencionados anteriormente, también se encuentra presente la figura de los tropos. Fundamentalmente, lo vemos representado en el recurso de la metáfora. Cuando Harry se detiene para observar en el cielo como se crea la figura del lobo, en realidad esta observando con detenimiento que puede significar ese lobo para él, que no sólo no encuentra en esa figura sino que además lo ha visto en diversas ocasiones a lo largo de la película.

Esto es porque se utiliza la figura del lobo para describir el animal en que Sirius Black se transforma para esconderse del resto de las personas, puesto que estamos hablando de un ex presidiario que se ha escapado de la cárcel de Azkaban y que viene siendo buscado por muchos.

4.4.6.7.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena Harry se encuentra jugando un partido de Quidditch. Es un día lluvioso. Al perderse la pelota, Harry intenta recuperarla subiendo a lo más alto del cielo, pero cuando piensa que la puede recuperar se encuentra con dementores que comienzan a sobrevolar junto a él y comienza a atraerle hasta que consiguen que Harry se desplome y caiga al suelo.

La creatividad en esta escena se encuentra en los planos de acción cuando Harry sube a lo alto del cielo y se enfrenta contra los dementores. La realización de los mismos ha constado de un trabajo arduo y detallista que ha permitido a través del uso de técnicas de integración, desenfoques, y color que, los movimientos de Harry –aunque alguno de ellos no sean reales-

parezcan reales. A todo esto ha contribuido el etalonaje que ha permitido crear un espacio imaginario (adecuado a la escena) y ayudar a que esa integración y movimiento luzcan más reales, imprimiendo a la imagen unos tonos pastel azules en las imágenes de acción.

También es interesante mencionar la labor de los personajes al presentar sus acciones frente a objetos imaginarios. En este caso en concreto es el personaje de Harry Potter quien se enfrenta a los dementores. Esta acción resulta creativa no sólo por la actuación misma del actor sino por la forma en como esta ha sido aprovechada en la integración de los planos.

4.4.6.7.4 Originalidad de la escena:

En los planos en que Harry lucha contra los dementores se ha resuelto originalmente una demanda del guión al hacer que fenómenos atmosféricos como la lluvia se integren al plano y se integren dentro del fondo creado para tal motivo. El rodaje sobre pantalla verde se realizó con la presencia de efectos de lluvia para crear una verdadera sensación de que Harry se encontraba en medio de una gran tormenta, por ese motivo vemos a Harry totalmente mojado. Esta situación física del actor permite una mejor integración de los elementos en estos planos.

A esto, una vez más, también el etalonaje ha contribuido aprovechando los cambios de luz de la escena –de acuerdo a las zonas iluminadas que la tormenta permitía ver- para resaltar la presencia del actor en medio de una enorme tormenta que apenas permitía ver. El etalonaje utiliza esos pequeños espacios donde las altas luces predominan antes que las zonas oscuras para iluminarlas mucho más y destacar la figura del actor en los momentos de acción. También se oscurecen más las zonas oscuras y medias para crear un ambiente tormentoso.

4.4.6.8 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena diecinueve (Harry se enfrenta al dementor)

4.4.6.8.1 Relación con la narrativa:

El profesor Remus Lupin ayuda a Harry Potter a superar sus encuentros con los dementores practicando un estilo de magia avanzado que le permite a Harry hacerles frente. En esta escena los efectos especiales que se plantean se encuentran al inicio de la misma cuando observamos planos de la tierra helada y como el sauce boxeador se quita la nieve de encima creando un paisaje que se mimetiza con la realidad. Los demás efectos que se plantean en la escena hacen referencia a la figura del dementor y su enfrentamiento contra Harry Potter.

El análisis que propongo para esta escena empieza estudiando la relación de los efectos especiales y su etalonaje en relación a los personajes. De esta manera podemos decir que los personajes provocan la acción al momento en que el profesor Remus Lupin abre el baúl donde se encuentra el dementor. Por otro lado, vuelve a ser el dementor un efecto especial en si

mismo ya que es un personaje creado a través de efectos mecánicos. Es así como la presencia del dementor ocasiona daños físicos a Harry al momento en que este se le enfrenta, por tanto, el efecto especial altera el estado físico del protagonista cuando estos se enfrentan.

En esta escena es el personaje quien tiene en el efecto especial (el dementor) un medio para desarrollar la acción puesto que gracias a la presencia de este efecto especial Harry se enfrenta y le vence. Otra característica a destacar es el uso de un baúl (un objeto real) como lugar desde donde aparece el efecto especial en escena.

Finalmente terminar diciendo que en esta escena se produce una lucha frontal entre el protagonista (Harry Potter) y el efecto especial (dementor) creado a través de medios mecánicos.

En relación con la acción, el efecto especial aparece como consecuencia de la acción de uno de los personajes, en este caso el profesor Lupin quien abre el baúl. Otra característica en relación a la acción es que el propio efecto especial es quien provoca la acción.

Al momento en que el dementor aparece en escena Harry se defiende y le ataca igualmente con la varita hasta que finalmente logra crear una barrera protectora que termina empujando al dementor hacia el baúl. En estos planos el etalonaje cobra un papel especial porque refuerza la presencia de la acción que ejerce Harry al momento en que crea esta partícula de fuerza que detiene al dementor y acaba empujándolo hacia el baúl.

En relación al espacio, los efectos especiales y el etalonaje crean un espacio fantástico pero mimético con la realidad. Este resultado es producto de las técnicas de efectos especiales utilizados y el etalonaje planteado que crea un espacio con tonos más pastel que hacen referencia a una atmósfera más de cuento que de vida real.

Otra característica en relación al espacio es que el etalonaje del mismo permite que los efectos especiales se integren mejor en los planos y en consecuencia en la escena. En conclusión podemos afirmar que el espacio se sirve tanto de los efectos especiales como del etalonaje para hacer más creíbles los elementos que participan de la escena.

En relación al tiempo, simplemente señalar que los efectos especiales y el etalonaje no intervienen en la distorsión del tiempo narrativo o tiempo fílmico, pero si que hay una intervención por parte del montaje que una vez más aprovecha una de sus transiciones para crear una elipsis temporal que nos permite ver a Harry recuperado después que el dementor le haya atacado.

4.4.6.8.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, recordemos que el profesor Remus Lupin ayuda a Harry a superar su miedo a los dementores. Para ello tiene encerrado en un baúl a un dementor al cual suelta para que Harry pueda ahuyentarlo sin que este le perjudique. Tras un primer intento fracasa mientras intenta hacer frente al dementor pero en una segunda oportunidad logra vencerle y hacer que se vuelva a meter dentro del baúl.

Las principales figuras de dicción que encontramos en esta escena son (entre otras) : el recurso de la repetición puesto que Harry intenta dos veces hacer frente al dementor pero en una de ellas fracasa por su pensamiento no es lo suficientemente fuerte como para conjurar al patronus y vencer al dementor. La siguiente vez en que Harry se enfrenta al dementor logra salir victorioso gracias al nuevo pensamiento que obtiene y que le da mucha más fuerza que el anterior.

Siguiendo con el análisis, encontramos figuras de pensamiento como la prosopopeya. Este recurso se observa en los planos en los cuales aparece la figura del dementor en escena. Este elemento es un ser imaginario que ha cobrado vida en la película gracias al uso de efectos especiales mecánicos y virtuales que han hecho posible que un ser inerte e inexistente de esas características cobre vida en esta escena.

También podemos observar recursos de apóstrofe y de alusión. El primero de ellos lo encontramos cuando el profesor Remus Lupin observa que Harry –en su primer intento- no puede hacer frente al dementor, entonces decide intervenir para ahuyentar y de esa manera liberar a Harry para que este no se siente atrapado por el dementor.

En el segundo caso, el recurso de la alusión se plantea en los planos en que (una vez que Harry vence al dementor) conversa con el profesor Lupin y le menciona que la fuerza que obtuvo para hacer frente al dementor fue producida por haber hecho alusión a sus padres al momento en que se enfrentaba ante ese mismo dementor.

Por otro lado encontramos recursos de tropos entre los que podemos mencionar el énfasis al momento en que Harry extiende su varita y conjura al patronus. Ese énfasis evocado por el recuerdo de sus padres hace que Harry imprima una fuerza tal al momento en que realiza la magia que una enorme partícula de luz blanca comienza a emanar de su varita, creando una especie de barrera que lo protege el dementor y hace que este retroceda hasta que termina por esconderse, de nuevo, en el baúl desde el cual salió.

El recurso del énfasis se observa en la misma partícula generada a través de efectos especiales, que hace que aparezca poco a poco hasta que la fuerza de la partícula es cada vez visible y su energía más palpable.

4.4.6.8.3 Relación con la creatividad:

En esta escena el profesor Remus Lupin ayuda a Harry a luchar contra los dementores. Para ello le enseña una técnica de magia avanzada. En un primer intento el profesor Lupin abre el baúl donde se encuentra el dementor y deja que este salga. Harry no puede vencerle y el profesor le ayuda. En una segunda oportunidad se vuelve a provocar la aparición del efecto especial y esta vez Harry vence al dementor.

La creatividad de la escena la observamos en la creación del dementor a través de técnicas mecánicas de creación de efectos que hacen que el dementor haya sido construido como un animatronic animado mecánicamente y luego retocado en color para crear la caracterización que posee. Además, hay que añadir que la presencia del etalonaje favorece a la escena creando una atmósfera más cálida gracias al uso de una coloración naranja acorde con la ilumina de las velas que se encuentran presentes a lo largo de la escena. También es importante destacar los negros de las zonas oscuras que provocan tensión en la escena al momento que Harry se enfrenta contra el dementor.

4.4.6.8.4 Originalidad de la escena:

Siguiendo con el análisis, la originalidad de la escena también la encontramos en el mismo plano pero esta vez en un elemento aditivo que aparece como consecuencia de la fuerza que ejerce Harry contra el dementor.

Harry vence al dementor porque genera una partícula de luz blanca muy fuerte que ahuyenta al dementor y hace que este vuelva a su lugar de origen –que en este caso es el baúl. Esta partícula de luz esta generada por si varita y parte de un dibujo sin forma geométrica definida que poco a poco se va haciendo más grande.

Este objeto, además se crea con una coloración blanca muy fuerte y poco a poco se va llenando de coloración celeste para y cada vez con más fuerza. Esta partícula de luz ilumina toda el escenario creando una fuerte luz que aparece en degradado según sea la zona más o menos afectada. Además se incrementa la acción de la partícula colocando unas pequeñas ondulaciones en la misma para reforzar la idea de energía que en un principio se quiere transmitir a través de su presencia. El etalonaje, en estos planos, contrasta la imagen de tal manera que resalta el blanco que proviene de la partícula.

4.4.6.9 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintitrés (Harry y Hermione se enfrentan al sauce boxeador)

4.4.6.9.1 Relación con la narrativa:

Harry, Hermione y Ron pasean por las praderas y ven como sacrifican al animal alado. Mientras eso sucede la rata de Ron se le escapa de sus manos y Ron comienza a ir detrás de ella hasta que la atrapa. En ese momento aparece un lobo quien corre detrás de Ron y de la rata y los arrastra dentro del sauce boxeador. Harry y Hermione luchan contra el sauce para lograr entrar y buscar a su amigo.

En relación a los personajes, los efectos especiales y el etalonaje influyen físicamente en ellos. Un ejemplo claro de ello son los planos en que Harry y Hermione luchan contra el sauce boxeador y terminan teniendo heridas en todo el cuerpo producto de esa lucha. Así mismo decir que es el mismo sauce boxeador un efecto especial puesto que esta creado a través de elementos mecánicos y virtuales que están fuera de la realidad.

Otra relación que encontramos entre los personajes y el efecto especial es que este sirve a los personajes como medio para desarrollar la acción que tienen propuesta. Esto es así, ya que tanto Hermione como Harry reaccionan a los golpes del sauce evadiéndolos o utilizándolos para poder acceder a su interior y encontrar a Ron.

En consecuencia se produce una lucha entre los personajes protagonistas de la escena y el efecto especial representado por el sauce boxeador, pero además debemos de recordar que anteriormente se produjo una lucha entre otro efecto especial –el lobo- y Ron quien finalmente es arrastrado hacia el interior del sauce boxeador.

En relación a la acción esta se encuentra presente a lo largo de toda la escena reforzada por la coloración pastel que se le da al entorno donde se encuentra el sauce boxeador. Asimismo hay que añadir que el propio efecto especial –tanto el lobo que arrastra a Ron al interior del sauce como el propio sauce- provocan la acción haciendo que Harry y Hermione reacción y luchen por encontrar a Ron.

En relación al espacio, este forma parte del efecto especial porque aunque se mimetiza con la realidad tiene características imaginarias que le hacen tener un ambiente más de fantasía que de realidad. A eso también contribuye el etalonaje quien hace posible que ese mismo paisaje se vea menos virtual y más real atribuyendo a esta escena colores pasteles que le hacen de ese entorno un espacio más fantástico pero mimético con la realidad evitando las durezas de los paisajes virtuales.

Finalmente hablamos del tiempo narrativo y su relación con los efectos especiales y el etalonaje. En esta escena se plantea un tiempo narrativo cronológico que no sufre alteración ninguna por la intervención de los efectos especiales ni por su etalonaje.

4.4.6.9.2 Relación con los recursos retóricos:

Los recursos retóricos que observamos en esta escena giran en torno a los planos en los que aparecen la rata, el lobo y el sauce boxeador. Estos elementos son quienes participan de la creación de figuras retóricas por la connotación y significado que tienen en esta escena.

Recordemos que Hermione, Harry y Ron observan como sacrifican al animal alado mientras que a Ron se le escapa su rata, y este va en busca de ella hasta que observa la presencia de un lobo que sale corriendo y atrapa a Ron llevándoselo a dentro del sauce boxeador. Hermione y Harry luchan contra el sauce hasta que logran entrar dentro de su escondite para salvar a Ron.

En consecuencia, las figuras retóricas de dicción que podemos encontrar aquí son las que mencionaré a continuación. El clímax aparece como una gradación en los acontecimientos que van sucediendo desde que Ron es atrapado por el lobo hasta que Harry y Hermione consiguen entrar en el sauce boxeador.

Este recurso empieza en el momento en que Ron es atrapado por el lobo y este lo arrastra al interior del sauce boxeador. Inmediatamente después, Harry y Hermione comienzan a luchar contra el sauce para que le deje pasar al interior. Esta lucha comienza con pequeños saltos de los protagonistas hasta que poco a poco va subiendo la dificultad de la escena hasta que finalmente logran hacer que el mismo sauce le coloque dentro.

Después del clímax, observamos también la presencia tanto de la anáfora como de la repetición. Esta primera se ve en un primer momento, cuando Harry y Hermione comienzan a dar saltos para esquivar los latigazos que comienza a dar el sauce para evitar que ellos lleguen a su interior.

El segundo recurso de repetición se percibe al momento en que, tanto Harry como Hermione comienzan a ser golpeados varias veces por el sauce sin poder esquivar los latigazos que les da el sauce boxeador, culminando (esta repetición de latigazos) en la entrada de Harry y Hermione dentro del árbol.

En relación a las figuras de pensamiento se utilizan recursos como la prosopopeya que hace posible que un objeto inerte como un árbol actúe como un ser humano y luche y se defienda con golpes para evitar que Harry y Hermione lleguen a su interior.

Otro recurso presente es la topografía, en los primeros planos en los que Hermione, Harry y Ron son testigos de cómo sacrifican al animal alado. Se observa el paisaje de los alrededores de Hogwarts donde posteriormente se desarrollan los acontecimientos.

El recurso de apóstrofe se observa cuando Ron, Harry y Hermione se encuentran viendo como sacrifican al animal alado, mientras esto sucede la rata de Ron huye de su lado y este va en busca de ella rompiendo (de esta forma) el hilo de la narración con que comenzaba esta escena.

También podemos mencionar a la figura de pensamiento de la perífrasis, justamente en los planos en que el sauce comienza a luchar contra Hermione y Harry para evitar que estos entren en su interior. Los golpes que el sauce le da a Harry y a Hermione hacen un rodeo para que estos personajes no entren directamente en su interior.

Hasta aquí hemos visto la presencia de figuras de pensamiento y de dicción, lo siguiente es analizar algunos tropos que también están presentes en esta escena. Principalmente vemos como el recurso de énfasis está presente en esta escena en la forma como el sauce boxeador responde ante Hermione y Harry. El sauce boxeador golpea con énfasis y contundencia para intentar ahuyentar a nuestros dos protagonistas y alejarlos de su entorno.

4.4.6.9.3 Relación con la creatividad:

Harry, Ron y Hermione se encuentran en los campos cercanos a la escuela cuando de pronto Ron se separa de ellos en busca de su rata cuando ellos le indican que vuelva Ron les señala y se ve aparecen a un lobo negro que salta, muerde a Ron y le arrastra dentro del sauce que se encuentra cerca. Harry y Hermione intentan salvarle pero el sauce comienza a luchar con ellos hasta que estos logran entrar en su interior.

Los planos en que aparece el lobo, y la acción de este de salta y morder a Ron arrastrándolo al interior del sauce demuestran la creatividad en la puesta en escena de este efectos. Esto se debe al uso de diferentes técnicas de generación de efectos especiales como el cromakey y la animación en 3D que permite que un modelo virtual como el lobo tenga unos movimientos reales, ya que ha sido dotado de un peso y una estructura adecuada que han logrado crear ese resultado. A todo esto hay que sumarle la función del etalonaje que ha permitido oscurecer los tonos medios de la imagen creando un ambiente más tormentoso y más peligroso a lo largo de toda la escena.

4.4.6.9.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de la escena se encuentra en el modelo virtual del sauce boxeador. Este es un árbol que se encuentra en los campos cercanos a Hogwarts, cuyo modelo ha sido creado a través de un programa de animación en 3D. Sus movimientos, estructura y peso le imprimen

una característica especial haciendo creíble la lucha entre este objeto y los personajes reales de Harry y Hermione. Los movimientos del sauce boxeador poseen una interpolación verosímil que hacen creer al espectador que este objeto es real.

A todo esto se le suma la labor del etalonaje que realiza una animación de color aprovechando del movimiento de las nubes. Si observamos detenidamente la escena vemos como las nubes se mueven lentamente de izquierda a derecha, permitiendo –de esta forma- oscurecer el escenario otorgándole una coloración menos clara que permite crear una atmósfera de peligro y nocturnidad a lo largo de toda la escena. En consecuencia se crea un atardecer nuboso donde los protagonistas desarrollan la acción; es dentro de este espacio donde se produce la lucha que lleva a cabo Harry y Hermione contra el sauce boxeador con el fin de entrar al interior del árbol y poder rescatar a Ron.

4.4.6.10 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veinticinco (La rata es Peter Pettigrew)

4.4.6.10.1 Relación con la narrativa:

Dentro del sauce boxeador se encuentran el profesor Remus, Sirius Black, Harry, Ron y Hermione quienes buscan a Peter Pettigrew, quien se encuentra transformado rata. Todos los efectos especiales de esta escena giran en torno a la transformación de Peter Pettigrew en persona después de dejar su estado animal.

En consecuencia, la relación entre los efectos especiales y los personajes en esta escena se produce dado que los personajes son quienes provocan su aparición. Esta afirmación se observa cuando Sirius Black coge la rata de Ron e intenta matarla. Cuando la esta persiguiendo esta se transforma en la figura de Peter Pettigrew a quien estaban buscando.

Es por ello que el personaje que encarna el papel de Peter Pettigrew sufre las consecuencias físicas de la transformación pasando de ser una animal a ser persona. Otra característica que debemos tomar en cuenta es que el efecto especial toma un objeto real (en este caso un animal) para hacer su aparición en escena, es así como el personaje de Peter Pettigrew se sirve del efecto especial para desarrollar su acción.

Por otro lado, el etalonaje juega un papel fundamental puesto que ayuda a la caracterización del personaje dándole unos tonos más rosas en su piel al momento en que se produce la transformación para ir acorde con los cambios físicos sufridos por el personaje.

En relación a la acción simplemente decir que la aparición del efecto especial se produce como consecuencia de una acción previa que fue exactamente el momento en que Sirius Black coge

la rata de Ron e intenta matarla provocando que este animal se convierta en la persona de Peter Pettigrew.

Los siguientes análisis van dirigidos hacia el espacio donde se desarrolla la acción, que por otro lado es un espacio real que integra al efecto especial gracias a técnicas de etalonaje que oscurecen las zonas más negras y grises y le da una atmósfera cyan a todo el entorno de modo tal que la integración del efecto se hace perfectamente sin que se note o se perciba diferencia entre los elementos virtuales y el espacio real.

Y finalmente hablar del tiempo narrativo, que una vez más no se ve afectado por los efectos especiales y el etalonaje. Se utiliza el tiempo del relato fílmico planteado en el guión de la película para esta escena.

4.4.6.10.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, todos los recursos retóricos que podemos encontrar en función a los efectos especiales giran en torno a la transformación de la rata en Peter Pettigrew. Harry obliga a Sirius a que le muestre la existencia de Peter Pettigrew en la realidad, y este le dice que se encuentra en la misma sala que ellos en forma de rata. Para demostrarlo coge la rata de Ron y la arroja al suelo donde la rata comienza a correr hasta ser atrapada por la varita de Sirius e inmediatamente se convierte en Peter Pettigrew.

En relación a los recursos retóricos de dicción podemos mencionar el clímax como el recurso más importante planteado para esta escena. Cuando Harry se encuentra discutiendo frente al profesor Lupin y Sirius comienza gradualmente a subir el tono y se observa como poco a poco Harry obtiene más información de sus interlocutores hasta que Sirius Black le muestra lo que él quería saber, donde esta Peter Pettigrew que finalmente termina siendo la rata de Ron.

También observamos el recurso de repetición figurativamente en la cantidad de veces que tanto el profesor Lupin como Sirius intentan tocar con la varita a la rata de Ron hasta que consiguen transformarla en Peter Pettigrew.

Hasta aquí las figuras retóricas de dicción pero existen muchas otras figuras de pensamiento con las cuales vamos a trabajar a continuación. Aparece el recurso de la paradoja encarnado en la rata de Ron. Este inofensivo animal resultó siendo el enemigo de Harry que traicionó a sus padres y produjo la muerte de estos frente a Voldemort.

Evidentemente, el recurso de la prosopopeya esta contenido en el discurso de esta escena al momento en que vemos como una rata se convierte en una persona. A un animal se le otorga la capacidad de poder tener el aspecto y los movimientos de un ser humano gracias a la intervención de los efectos especiales que de lo contrario no sería factible.

A través del recurso de la prosografía se describe en unos planos como es el aspecto físico de la rata que termina transformándose en la figura de Peter Pettigrew. Podemos ver como cuando salta el animal comienza a ser cada vez más grande y sus orejas y rostro convertirse en Peter Pettigrew.

Finalmente, también tenemos presencia de tropos en el recurso de la metonimia. Esto se observa en los planos en los que Sirius Black logra tocar a la rata con su varita. Como consecuencia de ese toque la rata comienza a transformarse en Peter Pettigrew hasta que toma su forma íntegra al momento en que la rata salta en el hueco de la habitación. Una vez que cae al suelo lo que vemos no es una rata sino al personaje de Peter Pettigrew.

4.4.6.10.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena Sirius Black demuestra a Harry que Peter Pettigrew se encuentra entre ellos. Para ello, coge a la rata de Ron, (Scabbers) y la arroja al suelo e intenta hechizarla hasta que logra hacerlo y se produce la transformación. En este momento vemos como la rata deja de ser un animal para convertirse en Peter Pettigrew.

La creatividad de la escena está presente en la elaboración del animatronic utilizado y su animación de movimientos. El equipo de realización de efectos estudió la posibilidad de utilizar una rata real para la película pero al no poder controlar a este animal prefirió elaborar un animatronic a escala real para que hiciera las veces de rata. Un animatronic que estaba presente en determinados planos y en otros no. Este efecto mecánico controlado a través de medios mecánicos tuvo que ser programado para poder tener los movimientos y flexibilidad que el guión requería al momento en que Sirius Black le coge y le suelta en el suelo, de allí que se valore la creatividad con que fueron diseñados y programados cada uno de los desplazamientos que hace este animal.

A la creatividad también hay que sumarle el etalonaje de la escena. Concretamente los planos cuando la rata –animatronic- comienza a correr para escaparse de Sirius. Se quita saturación a la imagen para oscurecerla y evitar ver ciertos detalles que el animatronic tiene y que le hacen destacar como un objeto no real en la escena.

4.4.6.10.4 Originalidad de la escena:

Continuando con los planos de esta escena. La originalidad de la misma la encontramos en los planos seguidos a lo escrito anteriormente. Scabbers huye de Sirius Black hasta que este la hechiza y logra que se convierta en Peter Pettigrew. Esta transformación es un proceso de elaboración de efecto originalmente elaborado.

Esta afirmación se puede observar en estos planos porque para su construcción han requerido del uso de técnicas de animación avanzadas. Se ha trabajado en base a un modelo virtual

donde posteriormente fue integrada la cara de Peter Pettigrew. Al actor, inclusive, se le coloca orejas postizas para hacer más creíble la transformación. Se partió de la base del animatronic de la rata para luego utilizar el modelo virtual que al momento de saltar comenzaba a tomar las facciones de Peter Pettigrew en unos pocos cuadros. A todo esto, el etalonaje creó una atmósfera homogénea haciendo posible que todos los planos encajaran y que no se observara diferencia entre ellos. El etalonaje no sólo quitó saturación a la escena y en consecuencia la oscureció sino también la llenó de un cierto desenfoque que permitió una integración mucho más real.

4.4.6.11 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintiséis (La transformación de Remus en lobo)

4.4.6.11.1 Relación con la narrativa:

Sirius Black acompaña a Harry, Hermione y Ron a la salida del sauce boxeador para llevar a Peter Pettigrew al castillo. Mientras tanto el profesor Lupin y Pettigrew hacen lo propio, pero al momento en que salen comienza a verse la luna y el profesor Lupin empieza a transformarse en lobo.

Fundamentalmente, los efectos especiales y el etalonaje planteados en esta escena van dirigidos a la transformación de tres de sus personajes. Tanto el profesor Remus Lupin como Sirius Black y Peter Pettigrew ven sus caracteres transformados en animales e inclusive se atacan los unos con los otros.

De allí que el análisis de los efectos especiales en relación al personaje tenga diferentes matices y características. Una de las primeras relaciones que podemos observar en esta escena es que los personajes son quienes provocan la aparición del efecto especial. Un ejemplo de ello es cuando Peter Pettigrew toma la varita y se transforma en rata. La acción de tomar la varita y golpearla con ella provoca la aparición del efecto especial. Es así como el mismo personaje provoca su transformación en rata.

Otra relación que debemos tener en cuenta es que estos tres personajes (el profesor Remus Lupin, Sirius Black y Peter Pettigrew) ven transformados sus aspectos físicos al momento en que aparece el efecto especial sufriendo las consecuencias físicas de la aparición en escena del efecto en cuestión. Esta transformación es más creíble gracias a la intervención del etalonaje que ayuda a la caracterización del personaje otorgándole unos valores de color acordes a su nueva imagen.

También hay que mencionar que todos ellos se sirven de objetos reales como animales (en este caso, rata y lobos) para que el efecto especial aparezca en escena, y es justamente ese efecto especial quien ayuda a los personajes a realizar sus acciones posteriores.

Finamente me gustaría rescatar otra relación entre los personajes y el efecto especial, pero esta vez llamando la atención en una situación en la que tenemos a dos personajes protagonistas que se transforman a causa de los efectos especiales y que además luchan entre ellos. En consecuencia se produce una lucha entre efectos especiales que finalmente termina con la victoria de uno y la escapada del otro.

En relación a la acción, los efectos especiales aparecen como consecuencia de la acción, en el caso de la transformación de Peter Pettigrew en rata, puesto que él al tocarse con la varita produce ese cambio. Y otra relación es que es el mismo efecto especial quien provoca la acción, ya que cuando el profesor Remus Lupin se transforma en lobo comienza a atacar a los alumnos quienes son defendidos finalmente por Sirius Black transformado también en lobo.

Otro aspecto narrativo que debemos tener en cuenta es el espacio. En esta escena el efecto especial es el espacio en si mismo puesto que el escenario donde se desarrollan las acciones no es real es producto del uso de diferentes técnicas de composición que ayudan a crearlo. A esta creación de efectos visuales se le suma el etalonaje del mismo escenario quien ayuda a quitar las falsas integraciones y hacer más creíble la integración de los personajes y el escenario. Además a través del etalonaje se crea un espacio imaginario afianzando la idea de nocturnidad haciendo más oscuras las zonas negras de la imagen y dejando un leve espacio para que las altas luces aparezcan e iluminen la imagen y creen una atmósfera propicia para la transformación de los personajes.

Por último hablar del tiempo narrativo, que en esta escena en concreto no se ve alterado por la intervención de los efectos especiales o el etalonaje. Sencillamente se sigue el tiempo narrativo del relato fílmico de acuerdo a los planteamientos de guión.

4.4.6.11.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, todos nuestros personajes comienzan a salir del sauce boxeador y cuando el profesor Lupin se encuentra fuera, la luna empieza aparecer. Este al ver la luna directamente poco a poco se transforma en lobo perdiendo sus características humanas y convirtiéndose en un animal. Sirius intenta evitar que esto suceda pero no puede lograrlo.

Empezamos el análisis retórico de esta escena teniendo en cuenta la presencia de recursos de figuras de dicción en ella. La más importante de las ellas es el clímax. Cuando el profesor Lupin sale del sauce boxeador y comienza a ver la luna, somos testigos de la transformación gradual del profesor de hombre a lobo. Poco a poco sus facciones comienzan a cambiar de los dientes

le salen enormes colmillos y su cuerpo comienza hacerse más delgado hasta que se despoja de sus vestiduras y le comienzan a salir las garras y se produce la transformación total.

Pero donde encontramos mayor cantidad de recursos retóricos en esta escena es en la figura de pensamiento. Aquí podemos contar con la presencia de la antítesis en el mismo significado del papel del profesor Lupin. El profesor es un personaje afable y está de lado de los alumnos pero en el momento en el que se produce su transformación se despoja de esas características para convertirse en un lobo que ataca a los alumnos e intenta hacerles daño.

Al lado de la antítesis se produce una paradoja porque el personaje que se supone había acabado con la vida de los padres de Harry (Sirius Black) es el que sale a la defensa de los alumnos para evitar que el profesor Lupin transformado en lobo les ataque. Producto de esta defensa, Sirius saldrá mal herido pero luego será salvado.

La prosopopeya es otro recurso presente en la escena en los planos en los que Peter Pettigrew coge la varita del profesor Lupin y se vuelve a convertir en rata. Se despoja de las características de ser humano para poco a poco transformarse en rata y huir hacia el bosque.

También encontramos el recurso retórico de la prosografía por el cual somos testigos de una descripción detallada de la transformación del profesor Lupin en lobo. Observamos como su rostro va cambiando y tomando facciones de lobos hasta que su cuerpo entero se transforma siendo lo más sorprendente la forma como le han salido las garras a nuestro personaje.

Entre tanto, al inicio de la escena se describe visualmente el paisaje sobre el cual se van a desarrollar los acontecimientos, las vistas del castillo de Hogwarts y las laderas contiguas junto al bosque.

Es importante también mencionar la presencia del recurso de la apóstrofe. En esta escena es claro en el momento en que este recurso aparece. Mientras todos los personajes salen del sauce boxeador. El profesor Lupin (ya fuera del árbol) ve junto a los demás como la luna comienza aparecer. Entre tanto, Harry y Sirius están conversando y es en este momento en que aparece el apóstrofe de la mano de Hermione, quien grita: ¡Harry! para llamar la atención de este y que vea que el profesor Lupin comienza su transformación.

Y para terminar mencionar un tropo presente en la escena. Este es el recurso de la metonimia. Cuando el profesor Lupin mira a la luna se cambia el aspecto de este y comienza su transformación en lobo, descrita anteriormente.

4.4.6.11.3 Relación con la creatividad:

Recordemos que en esta escena el profesor Remus Lupin sale del sauce boxeador junto con Sirius Black, y cuando están saliendo la luna comienza aparecer. Es en estos momentos cuando el profesor comienza a sufrir una transformación que le permite convertirse de hombre a Lobo. Sirius intenta impedirlo pero finalmente no logra hacerlo.

Es en los planos de transformación donde radica toda la creatividad de la escena. Es interesantemente creativa la elaboración de estos planos debido a la cantidad de técnicas de animación y creación de efectos que se han utilizado para lograrla. El proceso de creación del efecto parte con el personaje principal vestido con una serie de prótesis que, una vez activadas, son las que desarrollan realmente el proceso de transformación. Estas prótesis comienzan a inflar al actor y a que de sus dedos salgan las garras del lobo, poco a poco – nuestro personaje- empieza a tener la forma de lobo que luego se completará creando un espacio acorde a estas circunstancias para ello se hace uso de técnicas de matte painting y de un etalonaje que oscurece las zonas menos iluminadas y los medios tonos para dar mayor sensación de peligro a la escena.

4.4.6.11.4 Originalidad de la escena:

Partimos de lo expuesto anteriormente, puesto que la originalidad de la escena se observa justamente en los planos en que el profesor Remus Lupin se transforma en lobo. En conclusión, la originalidad de la escena radica en la forma como se ha resuelto la realización del efecto especial a parte de los medios que se utilizaron para ello.

Sabemos que para elaborar estos planos se contó con la presencia del actor protagonista pero que además se rodaron tomas con dos actores más quienes hicieron la representación de la transformación. Uno de ellos formó el proceso de transformación. Usando las prótesis necesarias se utilizó su cuerpo para mostrar la evolución en el proceso de transformación del profesor. Y el tercer actor era un bailarín muy delgado a quien se le aplicaron prótesis para extender sus brazos y que finalmente coincidieran con los del lobo ya transformado. Además, el etalonaje aportó aún más originalidad a la transformación iluminando al profesor Lupin cuando la luna comenzaba a mostrarse. Se tocaron los blancos de tal manera que el profesor resaltaba con gran diferencia en relación al resto de elementos.

4.4.6.12 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena veintiocho (Retorcer en el tiempo)

4.4.6.12.1 Relación con la narrativa:

Hermione activa el reloj giratorio y hace posible que Harry y ella retrocedan el tiempo según las instrucciones del profesor Dumbledore. A partir de aquí todos los efectos especiales que encontramos en esta escena van dirigidos hacia esta acción. No sólo se hace posible que las

acciones comiencen ir hacia atrás sino que además tanto Harry como Hermione aparecen duplicados en algunos planos producto de ese retroceso en el tiempo.

Partiendo de estas ideas podemos empezar a analizar la relación narrativa -de esta escena- con los efectos especiales y el etalonaje. Comenzaremos el análisis estudiando el comportamiento de los personajes en relación a los efectos especiales.

Lo primero que observamos es que son los propios personajes quienes provocan la aparición del efecto especial. Esto lo podemos observar al momento en que Hermione activa el reloj del tiempo haciendo que a consecuencia de tres giros, los personajes puedan retroceder en el tiempo indicado por Dumbledore.

Hay que mencionar principalmente que los personajes para llegar a crear ese efecto, utilizan un objeto real como un reloj para que a través de sus giros se produzca ese retroceso en el tiempo.

En relación a la acción, en esta escena vemos como esta se produce como consecuencia de los tres giros que hace Hermione al reloj giratorio. Entonces podemos afirmar que el efecto especial aparece seguido de una acción determinada –en este caso las acciones realizadas por el personaje de Hermione. Asimismo, el etalonaje apoya estas acciones enmarcando los entornos al momento en que se encuentran los personajes, quiere decir que oscurece más las imágenes cuando el retroceso del tiempo se encuentra en la fase nocturna y las aclara más cuando se trata de describir una mañana.

En relación al espacio, los efectos especiales y el etalonaje no generan ningún efecto especial que llame la atención ni que sea relevante en el desarrollo de la escena, mientras que si hablamos de tiempo narrativo las ideas cambian.

Esta escena es un claro ejemplo de intervención del efecto especial y su etalonaje en el tiempo narrativo de una película, ya que se basa en él para aparecer en escena. El efecto especial y su etalonaje permiten que se observe claramente como se retrocede en el tiempo, y tanto Harry y Hermione puedan estar en un tiempo vivido por ellos hace unas horas.

En consecuencia, es el efecto especial y el etalonaje del mismo quienes proporcionan una distorsión dentro del tiempo relato fílmico haciendo que la historia retroceda para luego avanzar pero cambiando los acontecimientos entre medias.

4.4.6.12.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena Hermione y Harry junto con Ron se encuentran en la enfermería conversando con Dumbledore. Este le sugiere a Hermione que utilice su reloj del tiempo para retroceder en los hechos y poder salvar la vida de seres inocentes. Es así como

Hermione coloca a Harry el collar y gira tres veces el reloj retrocediendo en el tiempo ya vivido por ellos.

En esta escena lo que más se observa son el uso de recursos relacionados con las figuras de dicción. Entre los primeros recursos analizados está la enumeración. Tanto Hermione como Harry, al momento en que comienzan a retroceder en el tiempo enumeran cada uno de los pasos que ambos personajes dieron. Esta enumeración visual se produce de forma acelerada (gracias a la presencia del efecto especial) para que el espectador entienda que han retrocedido en el tiempo.

También esta presenta el recurso de repetición en las tres vueltas que Hermione da al reloj para que este gire y le retroceda en el tiempo. Pero lo más llamativo es la repetición de cada uno de los acontecimientos vividos anteriormente por los mismos personajes.

La figura de hipérbaton se encuentra presente en la imagen en el momento en que Hermione activa el reloj de tiempo. Hasta ese punto el desarrollo de los acontecimientos del discurso venían dados de forma cronológica uno detrás de otro, pero en el momento en que Hermione gira su reloj, esa continuidad en el tiempo de los hechos se rompe para cambiar a otro tiempo, un tiempo narrativo ya pasado que vuelve a ser vivido por nuestros protagonistas.

De las figuras de pensamiento planteadas para esta escena, la única y más destacable es la cronología. Pieza fundamental en la puesta en escena de estos planos puesto que se trabaja fundamentalmente con ella durante casi toda la escena.

Se realiza una descripción del tiempo pasado, indicando cada uno de los acontecimientos que han sido vividos por Harry y Hermione hasta que llegan a un punto de partida del tiempo para empezar a resolver todos aquellos acontecimientos que puedan provocar la muerte de personajes inocentes. En esta descripción del tiempo a través de los hechos vividos se presente el recurso de la cronología.

Finalmente, mencionar un recurso de tropo de la mano de la metonimia. Este recurso esta presente en la acción de Hermione de girar su reloj tres veces. Se sustituye el tiempo cronológico vivido por los personajes por un tiempo pasado como consecuencia de la acción de girar el reloj, de forma tal que volver al pasado es una consecuencia o efecto de una acción del presente.

4.4.6.12.3 Relación con la creatividad:

Harry y Hermione son instados por Dumbledore a retroceder en el tiempo para salvar la vida de muchos personajes cambiando el desarrollo de los acontecimientos. Es así como observamos que, al momento en que Hermione gira tres veces el reloj giratorio que lleva en el

cuello hace posible que los personajes y situaciones retrocedan su acción en frente de ellos de forma acelerada.

Lo creativo de esta escena no sólo radica en su creación sino en la integración de los personajes dentro de esta nueva situación temporal. Para ello el etalonaje juega un papel muy importante porque es el que permite recrear el tiempo haciendo que desde una noche oscura, donde se encuentran, se pase (poco a poco) a la claridad del día, y que permita a Harry y Hermione ir en busca de esos hechos que deben ser cambiados para preservar la vida de seres inocentes. Pero la integración no sólo es de color también hay que observar la composición realizada en el momento en el que los personajes retroceden en el tiempo. El resultado son unos planos donde se observa claramente la silueta de los personajes desarrollando su papel pero desenfocados como si estuviéramos retrocediendo rápidamente la imagen de una cámara de video.

4.4.6.12.4 Originalidad de la escena:

Una vez más la originalidad se relaciona con los elementos creativos de la escena. En este caso en concreto la originalidad de la escena radica en la forma como se ha resuelto una demanda de guión dando como resultado la elaboración de un efecto originalmente planteado en su plano de expresión, puesto que observamos como los actores comienzan a retroceder sus acciones en una misma imagen donde nuestros personajes protagonista no se mueven pero donde se observa claramente el paso del tiempo.

Otra forma original en el planteamiento de los efectos especiales se encuentra en el hecho que una vez que el tiempo ha retrocedido lo que ellos querían, en muchos planos de la escena, se reflejan repetidos los cuerpos de Harry y Hermione, es decir, los actores aparecen dos veces en pantalla realizando diferentes actuaciones para llegar a un mismo fin. En consecuencia, estamos frente a una escena donde el tiempo es el principal protagonista y, para que este plano de contenido quede perfectamente reflejado en el plano de la expresión, se ha hecho uso original de técnicas de creación de efectos que han permitido la integración de personajes reales quietos dentro de un proceso de transformación temporal donde los personajes que se encuentran a su alrededor se mueven -retrocediendo a gran velocidad- sus actuaciones.

4.4.6.13 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena treinta y uno (Ataque de los dementores)

4.4.6.13.1 Relación con la narrativa:

Harry conjura al patronus para espantar a los dementores que le atacan a él y a Sirius Black en el pasado. Luego Harry y Hermione vuelan montados en el animal alado hacia la torre alta del castillo donde se encuentra Sirius y logran rescatarlo.

En esta escena los personajes se relacionan con el efecto especial siendo ellos mismo quienes provocan su presencia haciendo el uso de la magia. Cuando Harry utiliza la varita y conjura al patronus, lo que hace es provocar la aparición del efecto especial en forma de una partícula luminosa que además distorsiona la imagen creando unas formas onduladas que hacen posible que las imágenes se vean como envueltas dentro de una burbuja creada por la acción del efecto.

Por otro lado, esta acción hace que el personaje de Harry Potter tenga una lucha frontal contra el efecto especial encarnado en la figura de los dementores, cuyos cuerpos han sido creados a través de técnicas de creación de efectos mecánicos que les permiten convivir en escena junto a otros personajes reales como Harry y Sirius Black.

Otra característica que encontramos en relación a los personajes es que es el propio personaje un efecto especial creado a través de medios virtuales. Hablamos del animal alado que aparece en escena –mitad caballo, mitad ave- que ayuda a Harry y Hermione a rescatar a Sirius de lo alto del castillo.

Lo siguiente es hablar de la acción, y como esta interactúa con los efectos especiales y el etalonaje. Lo primero que hay que mencionar es que los efectos especiales aparecen como consecuencia de la acción de los personajes, tanto cuando Harry invoca al patronus o cuando Hermione quita las barras de la celda de Sirius ambos personajes (Hermione y Harry) son quienes a través de su magia provocan que los efectos especiales aparezcan. Esto sumado al etalonaje que permite a través de su coloración influir aún más la aparición del efecto. Recordemos que cuando Harry invoca al patronus se produce una fuerte partícula de luz blanca que se convierte en celeste hasta que termina por ahuyentar a los dementores. Este cambio en la coloración es producido por el etalonaje aprovechando el cambio en las altas luces.

En relación al espacio, los efectos especiales crean un espacio imaginario integrando diferentes elementos de distintas procedencias en un mismo escenario, para ello la intervención del efecto especial contribuye enormemente a su integración puesto que crea un clima más propicio acorde con las circunstancias. Oscurece las zonas negras y medios tonos

para hacer más oscura la noche donde se desarrollan los acontecimientos. Además, hay que añadir que en esta escena se utilizan otros espacio imaginario como el castillo y el entorno del mismo que sobre vuelan Harry y Hermione en busca de Sirius Black.

Para finalizar decir que el tiempo narrativo no se ve modificado por la presencia de los efectos especiales y el etalonaje más si que hay una reducción de tiempo realizada a través de técnicas de montaje. Por lo demás se continúa con el tiempo del relato fílmico.

4.4.6.13.2 Relación con los recursos retóricos:

En esta escena, Harry esta junto a Sirius Black tendido a la orilla del río mientras dementores se les acercan. En estas circunstancias Harry (que había retrocedido en el tiempo con Hermione) se da cuenta que Sirius y él todavía está en peligro. Entonces corre en su ayuda y cuando llega al río conjura al patronus logrando ahuyentar a los dementores.

Comenzando nuestro análisis de los recursos retóricos que encontrados en esta escena, hablamos de las figuras retóricas de dicción. En ellas encontramos al recurso retórico de clímax en los planos en los que Harry conjura al patronus y ahuyenta a los dementores.

Este recurso comienza al inicio de la escena cuando Hermione y Harry se encuentran en el bosque buscando a quien más ayudar antes que tengan que volver al tiempo real de donde se habían ido. En estas circunstancias Harry observa que aún que por rescatar a Sirius Black y poder regresar.

Por eso, sale corriendo hacia la orilla del río donde se encuentra él y Sirius Black tendidos en el suelo. Ante tal escena, conjura al patronus y hace que una enorme partícula de fuerza salga de su varita ahuyentando de esa manera a los dementores que comenzaban a atacar a Sirius y a él mismo.

En esta escena, también encontramos figuras retóricas de pensamiento que ayudan a recrear la puesta en escena. Por un lado encontramos el recurso de la paradoja cuando Harry piensa que era su padre quien salió en su ayuda e hizo el conjuro para ahuyentar a los dementores. Posteriormente, el sabe que eso no es verdad porque fue él mismo –gracias a que retrocedió en el tiempo con Hermione- quien hizo el conjuro para ayudarles.

También podemos encontrar el recurso retórico de apóstrofe justo en el momento en que Harry está conversando con Hermione y se da cuenta que falta por rescatar a Sirius Black y a él mismo que se encuentra a orillas de río. En esos momentos, Harry detiene la conversación que tiene con Hermione y va en busca de Sirius (porque además ve a los dementores como sobrevuelan el cielo en dirección a donde se encuentra el personaje).

En el momento en que Harry descubre que no era su padre el que le salvó de los dementores, se utiliza el recurso de la alusión para hacer referencia clara al padre de Harry, que si bien es cierto no le salvó de los dementores físicamente, si que fue la inspiración para que pudiera conjurar al patronus, tal y como se planteó en una escena anterior.

También encontramos la presencia de la idolopeya al momento en que Harry adjudica a su padre el haberle salvado de los dementores, aunque posteriormente se revele que no ha sido así.

Y para finalizar el análisis retórico hay que mencionar la presencia del tropo del énfasis. Este recurso retórico es muy importante en la escena puesto que es el que imprime la fuerza con la que la partícula de luz sale de la varita. Harry al concentrarse y dar fuerza a su conjuro hace posible que la partícula de luz poco a poco se vaya formando en su varita hasta que toma tal fuerza que es capaz de ahuyentar a muchos dementores al mismo tiempo.

4.4.6.13.3 Relación con la creatividad:

Harry y Hermione se encuentran escondidos al otro lado del río –detrás de unos árboles. Entretanto, Harry y Sirius Black se encuentran a la orilla del río y comienzan aparecer dementores que intentan devorarles. Estos dementores son detenidos por el personaje de Harry que se encuentra al otro lado de la orilla logrando de ese modo salvar la vida de Sirius y Harry.

La creatividad de esta escena radica en el uso de animatronics para representar los personajes de los dementores atacando a Harry y Sirius Black. Estos animatronics son controlados a través de medios mecánicos que hacen posible que vuelen a lo largo del plano. La creatividad también está presente en el etalonaje haciendo posible que la partícula que emite Harry a través de su varita, tenga una coloración blanquecina que hace que los dementores se vayan de ese espacio. En este etalonaje se refuerza la presencia de la partícula animando su coloración interna y haciendo que sea fundamentalmente blanca pero con toques celestes para dar una sensación más efectista y mágica a este elemento.

4.4.6.13.4 Originalidad de la escena:

La originalidad de esta escena la observamos en el modo en el cual se integra la presencia de un mismo personaje dos veces en el mismo plano. No sólo se trata de una coordinación en el momento del rodaje del plano sino, además, de una integración posterior en la sala de composición.

En este caso en concreto es Harry quien repite su personaje dos veces en un mismo plano. Uno de estos personajes es el que acompaña a Sirius Black al otro lado del río e intenta hacer frente a los dementores sin ningún éxito. Por otro lado, la segunda representación de Harry se encuentra en la zona más tupida por árboles al otro lado del lugar donde están Sirius y el

mismo. En este caso, Harry intenta hacer frente a los dementores y logra hacerlo gracias al empleo de la técnica avanzada de magia que le enseñó el profesor Remus Lupin. Harry conjura al spectrus patronus y logra que a través de su varita mágica se emita una luz blanca muy intensa que poco a poco comienza hacerse más grande de tal forma que termina por ahuyentar a todos los dementores que atacan a Harry y a Sirius Black.

4.4.6.14 Película: Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004).

Número de la escena: Escena treinta y tres (El profesor Lupin se despide)

4.4.6.14.1 Relación con la narrativa:

El profesor Remus Lupin decide renunciar a la escuela y Harry va a visitarle para convencerle de lo contrario. El profesor está empacando sus cosas y vemos como al momento en que el profesor mueve su varita, los objetos se van guardando solos en sus respectivos lugares.

En relación a los personajes, los efectos especiales planteados en esta escena son producidos por el mismo personaje protagonista. En este caso es el propio profesor Lupin quien utiliza un objeto real como la varita para hacer aparecer el efecto especial. Al momento en que el profesor mueve la varita, sus objetos comienzan a ocultarse en sus determinados espacios sin que cuenten con la intervención de una persona para hacerlo.

En consecuencia, el personaje al no ser un efecto especial en sí mismo no necesita de ninguna caracterización que pueda ser dada o reforzada por el etalonaje. Es así como los personajes conservan su identidad de color sin sufrir cambios.

En relación a la acción, claramente el efecto especial aparece como consecuencia de la acción de los personajes. Cuando el profesor Remus Lupin mueve la varita esta hace que los objetos se muevan, lo cual permite –al efecto especial- aparecer en la escena seguido de la acción del personaje.

Cuando observamos a los objetos guardarse solos debemos tener en cuenta las técnicas de rodaje utilizadas que luego en posproducción simplemente ha significado, ejecutar la escena pero al contrario de su tiempo de rodaje generando así ese efecto que, ante los ojos del espectador, puede resultar increíble, por eso no es necesario un etalonaje especial.

Otra característica de la narrativa que debemos analizar es el espacio en que se desarrollan las acciones. Este escenario está circunscrito al despacho del profesor Lupin, siendo un espacio real, y los objetos existiendo de igual manera en la posición en que se observa en la escena. No se produce ningún etalonaje especial para la integración del efecto puesto que no se necesita. Simplemente se utiliza el escenario real para colocar el efecto especial creado a

través de técnicas de rodaje y técnicas mecánicas de efectos especiales que permiten conseguir ese resultado final.

En relación al tiempo, hablamos que las acciones se desarrollan de acuerdo a al tiempo del relato fílmico sin que este sufra ninguna modificación como consecuencia de la intervención de los efectos especiales y el etalonaje.

4.4.6.14.2 Relación con los recursos retóricos:

Recordemos que en esta escena, la parte fundamental donde encontramos recursos retóricos relacionados con los efectos especiales y el etalonaje son los planos en los que el profesor Remus Lupin hacen que sus cosas se vayan guardando por si solas. También encontramos recursos retóricos en la primera toma de esta escena que nos describe el entorno donde está ubicada la escuela de Hogwards.

Empezando por los recursos retóricos relacionados con la figura de dicción, cuando el profesor Remus Lupin toca la varita comienzan a moverse los objetos (ordenados en los cajones) guardándose solos. Esta acción es repetida al comienzo de la escena por tanto estamos ante de la presencia de una anáfora donde se repite claramente la acción al inicio del plano.

De igual manera estamos frente al recurso de repetición puesto que cada vez que el profesor Remus Lupin mueve la varita se repite la acción de los objetos moviéndose a hacia su respectivo lugar.

Hasta ahora estamos comentando la presencia de recursos de figuras de dicción pero también podemos encontrar figuras de pensamiento a lo largo de esta escena. A mi entender la más destacable de todas ellas es el recurso de la prosopopeya que permite dar vida a objetos inertes que no disponen de ella. Concretamente, el árbol que se encuentra a las afueras de la escuela podría ser un árbol cualquiera si no es justamente por esta característica.

Al inicio de esta escena lo primero que observamos es el paisaje que describe la ubicación de Hogwards y al sauce boxeador en primer plano. Sabemos que a este objeto se le ha dotado de vida por al momento en que un pájaro se posa sobre sus ramas observamos como realiza un movimiento de toda su estructura para quitarlo de esta posición.

En esta misma escena también como se describen los objetos personales del profesor y como poco a poco estos comienzan a moverse y ubicarse en sus respectivos lugares. A esta acción le podemos adjudicar el recurso retórico de la pragmatografía que describe a los objetos.

Por otro lado, el recurso de la topografía está presente al inicio de la escena describiendo la ubicación de la escuela de magia (Hogwards) simplemente a través de un plano general donde se observa al sauce boxeador en primer plano y al castillo a lo lejos.

También contamos con la presencia del recurso de la asociación en el momento en que el profesor Lupin mueve la varita para que las cosas se ordenen, no sólo se ordena una cosa sino que varios elementos se asocian para moverse a la vez, de esta forma vemos como varias cajas comienzan a ordenarse al mismo tiempo.

En cuanto a los tropos, también esta escena cuenta con la presencia de alguno de ellos. El recurso retórico de énfasis esta presente en la toma en la que el profesor Lupin mueve su varita por última vez y dice las palabras mágicas “travesura realizada”. Esto sirve para que los folios del mapa se vuelvan a plegar y que este objeto mágico no vuelva a ser utilizado. El énfasis radica en la pronunciación de las palabras asociadas con el gesto que realiza con la varita.

4.4.6.14.3 Relación con la creatividad:

En esta escena el profesor Remus Lupin esta empacando sus cosas mientras aparece Harry intentando convencerle que no se vaya de la escuela. Observamos como efectos especiales la forma en que el profesor guarda sus cosas, tan sólo dando un toque de varita, los objetos en los estantes comienzan a guardarse por si solos.

La creatividad de esta escena hace referencia a la aplicación de técnicas de efectos especiales para crear la acción de que los objetos tienen vida propia y por eso regresan solos a sus respectivos lugares. Este efecto es muy sencillo de realizar pero considero su empleo creativo por el hecho que es un efecto que fue inventado en los albores del cine, por los años 1905 ó 1906 y que sorprende que siga siendo utilizado aún después de un centenario de su creación. Me pareció oportuno, y a modo de cierre de este tipo de análisis, hacer hincapié en un tipo de efecto tan sencillo pero que no deja de sorprender aunque haya pasado más de un siglo de su invención.

4.4.6.14.4 Originalidad de la escena:

Esta escena se caracteriza por la forma como ha resuelto una demanda de guión a través del uso original y sencillo de técnicas de elaboración de efectos creadas hace mucho tiempo. Volvemos a mencionar el efecto en el que vemos como todos los objetos de los armarios del profesor Lupin comienzan a dirigirse a sus posiciones iniciales sin que haya una mano humana que los coloque uno por uno.

Al igual que mencionamos para la creatividad, la forma en que se ha planteado este efecto ha solucionado un requerimiento del guión cinematográfico sin un despliegue exagerado de

recursos. Mientras que en muchas escenas a lo largo de este análisis hemos visto como se han utilizado las más avanzadas técnicas de creación de efectos tanto virtuales como mecánicos, he querido cerrar esta parte del análisis, estudiando un efecto que simplemente copia una tradición y una sencillez en su elaboración producto de su creación hace más de un siglo. Donde somos testigos de un acto no real con el uso de los más sencillos recursos de posproducción y de rodaje.

4.4.6.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje					
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER	LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	Harry provoca que la tía se convierta en un globo aerostático y salga volando por el patio trasero de la casa.	La tía ve alterado su aspecto físico. Engorda cada vez más y más hasta que sale volando por el patio trasero de la casa.	La tía de Harry que se convierte en un globo aerostático.	La tía, al engordar, poco a poco sale volando por el patio posterior de la casa.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry y los demás personajes, ven estrechados sus cuerpos al momento que el autobús en que viajan se estrecha para pasar entre dos autobuses.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El autobús y el periódico son dos objetos reales que son utilizados por los efectos especiales para aparecer en escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry se ve absorbido por el dementor cuando este entra en el compartimento del tren donde viaja a Hogwarts.	El dementor como personaje del relato.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El profesor Remus Lupin lucha contra el dementor para salvar a Harry de su influencia.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El animal halado cuerpo de caballo y cabeza de ave.	Cuando Harry se monta sobre el animal halado este comienza a volar sobre lo alto de la escuela y baja hacia un lago cercano antes de regresar al lugar de partida.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	Cuando los alumnos de la clase piensan en sus miedos estos aparecen inmediatamente en escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Cada vez que los alumnos piensan en sus temores estos aparecen en escena para ser ridiculizados por los mismos alumnos.	La presencia de Sirius Black en escena se debe a la incrustación de una fotografía suya en movimiento en un periódico que es un objeto real.	El profesor Remus Lupin lucha contra el dementor para salvar a Harry.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La señora gorda es un dibujo de uno de los cuadros que cobra vida.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La señora gorda se encuentra dentro de un lienzo	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry sufre las consecuencias de las acciones de los dementores cayendo al suelo desde lo alto del cielo.	Los dementores que persiguen a Harry Potter.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry debe luchar contra los dementores que le atacan.

4.4.6.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje					LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	Cuando el profesor Remus Lupin abre el cajón sale un dementor que se dirige a Harry.	El dementor provoca que Harry se desvanezca al momento que intenta absorberle.	Los dementores que persiguen a Harry Potter.	Harry busca vencer al dementor por eso se coloca en frente y lo enfrenta con la varita.	El dementor se oculta dentro de un baúl que es abierto por el profesor una vez que Harry está listo para enfrentarle.	Harry lucha contra el dementor que le ataca.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Al momento en que Harry y Hermione luchan contra el sauce luchador, estos sufren las consecuencias físicas de los golpes.	El sauce luchador.	Al momento en que el sauce luchador ataca los personajes responden a ese ataque luchando contra él.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Tanto Harry como Hermione luchan contra el sauce luchador.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	Al momento en que Sirius Black coge la rata e intenta matarla esta corre y se transforma en Peter Pettigrew.	El personaje de Peter Pettigrew sufre una transformación física. De rata a persona.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El efecto especial de transformación que sufre Peter Pettigrew ayuda a este personaje a desarrollar su acción.	En este caso se sirve un animal como una rata para aparecer en escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	Peter Pettigrew toma la varita del profesor Lupin y vuelve a convertirse en rata.	Tanto el profesor Lupin, como Sirius Black y Peter Pettigrew sufren la transformación física de ser personas a animales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Una vez que el profesor Lupin, Sirius y Peter Pettigrew son transformados desarrollan su acción de acuerdo a su nueva identidad.	Los efectos utilizan animales como lobos y ratas para aparecer en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	Hermione utiliza el collar giratorio que le permite retroceder en el tiempo que le dejó la profesora McGonagall.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Un collar giratorio.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	Harry conjura con su varita e invoca al patronus para ahuyentar a los dementores y lo consigue.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El animal halado mitad caballo mitad ave quien les traslada a Hermione, Harry y Sirius.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry lucha contra el dementor que le ataca a Sirius Black y a él mismo en el pasado.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	El profesor Remus Lupin, a través de la acción de su varita, hace que los objetos se vayan guardando solos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Utiliza una varita para hacer aparecer el efecto.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.

4.4.6.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje			Efectos especiales y Acción			Efectos Especiales y Espacio	
	LUCHA ENTRE LOS MISMOS PERSONAJES VIRTUALES	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	EFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	EFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DEL EFECTO ESPECIAL		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Harry se enfada y como consecuencia de ello hace que la tía se engorde hasta que flota en el aire.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El autobús que recoge a los magos extraviados. Se encuentra en movimiento, desplazándose de un lugar a otro. En su interior se continúan generando acciones.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Cuando el autobús se estrecha, el efecto especial que aparece, se produce por la acción previa del conductor quien activa unas herramientas.	Cuando el autobús se estrecha se crea un espacio especial producto de encoger la imagen.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El dementor entra en el compartimento donde esta Harry y comienza a absorberle. De pronto el profesor Remus le ataca y hace que este huya.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Al momento en que Ron pone su mano sobre la ventana esta comienza a convertirse en hielo.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El animal alado cuerpo de caballo y cabeza de ave.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El animal alado vuela con Harry la escuela y un lago carcano.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La fotografía de Sirius Black dentro del periódico.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Los alumnos se enfrentan a sus miedos provocando su aparición. Por otro lado cuando lo enfrentan lo ridiculizan.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	La señora gorda y los demás personajes de los cuadros acompañan a la acción en todo momento.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	La señora gorda se encuentra suscitada en un espacio limitado por el marco del cuadro.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	Harry se encuentra volando en lo alto del cielo sobre su escoba.	Los dementores intentan atrapar a Harry quien cae desplomado al suelo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El cielo donde vuela Harry no es un cielo real.		

4.4.6.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje			Efectos especiales y Acción		Efectos Especiales y Espacio
	LUCHA ENTRE LOS MISMOS PERSONAJES VIRTUALES	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE	EFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN	EFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Al momento que aparece el dementor Harry conjura para defenderse y vencerlo.	Cuando el profesor Remus abre el baúl provoca la aparición del efecto especial en la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El sauce luchador se encuentra presente a lo largo de toda la escena y sus acciones también.	El sauce boxeador provoca la reacción del Harry y Hermione al ser atacados por él.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El efecto especial se crea dentro de un espacio que al igual que el mismo efecto no es real.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Sirius Black coge la rata de Ron y la tira. Intenta matarla y como consecuencia se transforma en Peter Pettigrew.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	Lucha entre ambos lobos encarnados en los personajes del profesor Lupin y Sirius Black.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Una vez que el profesor Lupin se convierte en lobo intenta atacar a los alumnos.	Al momento en que Peter Pettigrew se toca con la varita se transforma en rata nuevamente.	El espacio donde se desarrollan las acciones es un escenario virtual integrado por diferentes elementos al momento en que se realiza su composición.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Hermione gira tres veces el reloj del tiempo y provoca la aparición del efecto especial.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	El animal halado mitad caballo y mitad ave.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	Tanto Harry como Hermione al momento en que conjuran con sus varitas provocan la aparición del efecto especial.	Se crea un espacio imaginario colocando diferentes elementos de distintas procedencias en una composición. Se utiliza un escenario base para su elaboración.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y los efectos especiales.	El efecto especial se produce por la acción de la varita del profesor Remus Lupin.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.

4.4.6.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio				Efectos Especiales y Tiempo Narrativo			
	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MINIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo fílmico cronológico	Ralentización temporal	Elipsis	Flashback
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	El efecto especial de la tina volando por el patio posterior de la casa, se integra por las técnicas mecánicas de creación de efectos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El autobús y los personajes de su interior se deforman como consecuencia del estrechamiento del mismo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	El autobús -aunque es un objeto real- se minimiza con la realidad porque actúa dentro de un espacio imaginario.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	Se produce una pequeña ralentización al momento en que el conductor activa los dispositivos para estrechar el autobús.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	Todos los planos se desarrollan dentro de un escenario real como lo es un tren, pero este mismo escenario es adaptado para la integración de efectos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	Se utiliza el ojo de Harry para hacer pasar el tiempo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	El animal halado se integra dentro de un espacio real a través de técnicas de elaboración de efectos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	La creación de espacio creados a través de la técnica matte painting que les da una atmósfera más fantástica.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	Los miedos de los alumnos aparecen integrados dentro del espacio del aula donde se desarrolla la clase.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	Por otro lado estos cuadros se integran dentro de la pared del Castillo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	Utilizando técnicas de montaje utilizamos como transición una cortinilla que nos ayuda a acortar el tiempo narrativo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.4.6.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio				Efectos Especiales y Tiempo Narrativo			
	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo fílmico cronológico	Ralentización temporal	Elipsis	Flashback
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	Permite que las tomas en las que Harry se enfrenta al dementor sean más verosímiles gracias a la integración que se produce.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Los primeros planos de esta escena crean un espacio fantástico pero a su vez miméticos con la realidad.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	Utilizando técnicas de montaje utilizamos como transición una cortinilla que nos ayuda a acortar el tiempo narrativo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	La transformación de Peter Pettigrew se produce dentro del espacio real gracias a técnicas virtuales de creación de efectos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	Harry invoca al patronus y el espacio se distorsiona en forma de ondas.	Inmediatamente después, Harry y Hermione vuelan el castillo en busca de Sirius Black.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	El efecto especial se produce dentro del espacio del despacho del profesor Lupin.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y los efectos especiales.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia de los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y los efectos especiales.

4.4.6.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje		Etalonaje y Acción		Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo Narrativo	
	CARACTERIZACIÓN	DESCRIBE LA ACCIÓN	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	Tiempo fílmico cronológico	Elipsis		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Antes que Harry haga que la tía se infiera, aparecen unas luces que se apagan y encienden prediciendo la acción posterior.	Se modifica el color en el cielo haciendo posible que los planos en que la tía está volando sean más creíble. Se torna una coloración azul clara las zonas más iluminadas.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Crea un espacio especial cuando el autobús se estrechan contrstando la imagen para resaltarla.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Cuando el profesor Remus Lupin ataca al dementor la acción produce una coloración blanquecina que permite que el dementor huya.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Hace posible que las luces una vez apagadas tengan mayor sensación de tenebrosidad al oscurecer aún más los negros de la imagen.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	Se abandona la coloración oscura de la imagen para dar paso a una coloración más real una vez que Harry esta recuperado		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Ayuda a la integración del personaje halado creando una mejor integración entre el espacio real y los personajes.	Refuerza la técnica del matte painting al crear una atmósfera más fantástica.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Las acciones de Sirius Black se caracterizan de un color sepia para integrarlo dentro del periódico.	Los detalles que no son creíbles son camuflados gracias al etalonaje propuesto que logra crear una atmósfera más tenebrosa (poniéndola más negra) y a su vez ocultar aquellos puntos más conflictivos.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	El etalonaje realizado dentro de los cuadros hace que estos sean más creíbles como pinturas.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.		
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	La coloración azulada de la escena caracteriza y describe los desplazamientos que Harry Potter realiza mientras suela en lo alto del cielo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se crea un cielo celeste y oscurecido en tonos medios para crear una atmósfera más cargada.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el tiempo y el etalonaje.		

4.4.6.1.1.1 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y EL

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje	Etalonaje y Acción	Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo Narrativo
	CARACTERIZACIÓN	DESCRIBE LA ACCIÓN	ETALONAJE DEL ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	Tiempo fílmico cronológico
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Se refuerza la presencia del efecto especial en la acción a través del etalonaje que produce un realce de la energía que Harry emana en esos momentos.	Ayuda a reforzar la acción puesto que integra mejor el efecto especial en el espacio real donde se desarrollan los hechos.	Los primeros planos generales de la escena son apoyados por el etalonaje para crear ese ambiente fantástico pero a la vez mimético con la realidad.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Al momento en que Harry y Hermione comienzan a luchar contra el saqueador, se sobreexponen los blancos para reforzar la acción.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el espacio y el etalonaje.	El etalonaje termina de crear ese paisaje fantástico que se mimetiza con la realidad porque esta creado por elementos reales a los cuales se les imprime una coloración pastel.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	Peter Pettigrew es caracterizado a través de técnicas de etalonaje que le dan al rostro un color rosa más profundo para hacer referencia a la transformación.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	Se oscurecen las zonas oscuras y los medios tonos y se otorga al conjunto del espacio una coloración más dirigida hacia el cian para integrar los efectos y dar mayor sensación de frialdad.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	Ayuda a la caracterización del personaje al momento en que el profesor Lupin se convierte en lobo, haciendo más verosímil su transformación.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre la acción y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica entre el espacio y el etalonaje.	Crea un espacio que imaginario que ayuda a la integración de los elementos.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Al momento en que Harry y Hermione activan el reloj giratorio el etalonaje acompaña a cada uno de los cambios de tiempo de la escena.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	Se refuerza la acción manteniendo una coloración en las altas luces que va dirigida al cian hasta que los dementores desaparecen por completo.	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el espacio y el etalonaje.	Se etalona el escenario oscureciendo las zonas negras y medios tonos y manteniendo una coloración azulada al corte con la noche cerrada en que se encuentran.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	No se ha encontrado ningún elemento relacionado con esta característica concreta entre el personaje y el etalonaje.	No se produce ninguna modificación en la acción como consecuencia del etalonaje.	No se produce ninguna modificación en el espacio a consecuencia del etalonaje.	No se produce ninguna modificación en el espacio a consecuencia del etalonaje.	No hay alteración del tiempo del relato como consecuencia de la presencia del etalonaje de la escena.

4.4.6.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS DE DICCIÓN								
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ASIDENTON	HIPERBATON	RETICENCIA
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry oye los comentarios de su tía a cerca de él y sus padres y poco a poco deja la sonrisas y comienza a enfadarse, haciendo que su tía se convierta en globo aerostático.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Su tía no logra terminar la frase que desea decir e inmediatamente vemos como comienza a inflarse todo su cuerpo.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Mientras Harry se encuentra montado en el autobús en dos ocasiones sale despedido hacia la ventana por el frenazo del conductor.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando el dementor entra llega al vagón de Harry sentados conversando en el vagón cuando de pronto este se detiene y sube el dementor.	Harry, Ron Y Hermione van atrapado por el dementor el profesor Lupin sale en su ayuda y no se observa nada más hasta que Harry despierta.	Mientras Harry se encuentra atrapado por el dementor el profesor Lupin sale en su ayuda y no se observa nada más hasta que Harry despierta.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry comienza presentándose ante el animal alado, luego lo montado y finalmente sale volando con él.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Malfoy intenta repetir el mismo ejercicio que hizo Harry pero finalmente sale herido porque el animal no lo reconoce como amigo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cada uno de los alumnos hace cola para aguardar a su turno y enfrentar a sus miedos.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cada uno de los alumnos repite el mismo proceso. Primero ve su miedo y luego lo enfrenta ridiculizándolo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry, Hermione, Ron suben las escaleras hacia los dormitorios, de pronto se encuentran con que la señora gorda ha desaparecido.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	La presencia de los dementores se repite a distancia casi al final de la escena.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La figura del lobo reflejada en el cielo se repite varias veces a lo largo de la escena.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando Harry comienza a caer al suelo, no llegamos a observar que cae porque se deja incompleto el plano, viendo a Dumbledore hacer un gesto con la mano.

4.4.6.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS DE DICCIÓN								
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	EPIFORA	ENUMERACIÓN	CLIMAX	ANÁFORA	REPETICIÓN	ASIDENTON	HIPERBATON	RETICENCIA
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry intenta dos veces vencer al dementor, en la primera no lo consigue pero efectos especiales y este recurso retórico. en la segunda, sí.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Ron es llevado por el lobo dentro del árbol. Harry y Hermione comienzan a luchar contra el saucio boxeador hasta que logran entrar en él.	Tanto Harry como Hermione logran saltar varias veces sin que el sauce les haga daño pero otras tantas salen heridos.	Se repiten los golpes y los saltos que hacen Harry y Hermione mientras luchan contra el sauce boxeador.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry insta al profesor Lupin y a Sirius a que le expliquen que paso con Peter Pettigrew, hasta que Sirius le demuestra que es la rata de Ron.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Las veces en que el profesor Lupin y Sirius Black intentan alcanzar a la rata con sus varitas.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El profesor Lupin ve la luz de la luna y poco a poco se convierte en lobo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Hermione y Harry van recomendando cada uno de los lugares donde estuvieron antes de retroceder en el tiempo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se repiten los lugares en los que Harry y Hermione pasaron anteriormente.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Hermione activa el reloj del tiempo se pierde la relación temporal del discurso y se retrocede en el tiempo narrativo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry en ayuda a Sirius y finalmente conjura al patronus para alejar a los dementores.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Con un toque de varita se hace que las cosas del profesor Lupin comienzen a guardarse sola.	Se repite varias veces la acción de la varita de hacer que las cosas se guarden solas.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.6.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO								
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPOEYA	PROSOGRAFÍA	ETOPEYA	PRAGMATOGRAFÍA	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Observamos una descripción detallada del cuerpo de la tía y como poco a poco comienza a inflarse	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El periódico es un papel inerte al que se le ha incrustado una figura en movimiento de Sirius Black	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se pueden observar las costumbres del conductor a lo largo de todo el trayecto que realiza Harry.	Una característica del autobús es poder encogerse con sus pasajeros dentro.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	Un viaje placentero hacia la escuela al ser detenido se convierte en un viaje de miedo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	Malfoy obtiene resultados contrarios a los esperados por él tras realizar las mismas acciones que Harry frente al animal alado.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Dota de vida a un animal mitad ave mitad caballo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Mientras Harry vuela sobre el animal alado se muestran paisajes del lago que rodea a Hogwarts.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La señora gorda del cuadro siente y habla como si tuviera vida.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.6.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO							
	ANTÍTESIS	PARADOJA	PROSOPOPEYA	PROSOGRAFÍA	ETOPEYA	PRAGMATOGRAFÍA	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El dementor al que se enfrenta Harry que es un personaje imaginario que cobra vida.	No se ha encontrado ninguna relación entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se otorga cualidades humanas a un ser inerte como un árbol.	No se ha encontrado ninguna relación entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se describe visualmente el paisaje alrededor de la escuela sobre el cual se desarrollan los acontecimientos.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La rata de Ron sea el enemigo de los padres de Harry Potter.	Que la rata se convirtiera en Peter Pettigrew	Se describe en la transformación que ejerce Peter Pettigrew de rata a hombre.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	El profesor Remus Lupin deja de ser un aliado de los niños al mismo tiempo les ataca para convertirse en un lobo que les ataca.	Que sea el mismo profesor Lupin quienes les protege y al mismo tiempo les ataca.	Peter Pettigrew se convierte en rata.	La transformación del profesor Lupin en lobo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se observan los paisajes alrededor del sauce boxeador hasta que la luna se pone y comienza la transformación del profesor Lupin.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Al retroceder el tiempo se observa una descripción cronológica de todos los acontecimientos que sucedieron en el pasado.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry pensaba que era su padre quien salió en su ayuda pero realmente era el mismo.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El sauce boxeador que se mueve ante la presencia de un ave.	No se ha encontrado ninguna relación entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se observa cada uno de los objetos personales del profesor Lupin colocándose en su lugar.	El primer plano que describe a Hogwards y el sauce boxeador.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.6.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO						TROPOS				
	APOSTROFE	ALUSIÓN	ASOCIACIÓN	PERÍFRASIS	IDOLOPEYA	METONIMIA	ENFASIS	CARICATURA	METÁFORA	HIPÉRBOLE	ANTONOMASIA
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se acentúa una de la gordura de la tía de Harry.	Harry al inflar a su tía exagera una de sus características principales que es la gordura.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Se trata de una exageración desproporcional de la gordura de la tía de Harry.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando el autobús que se encuentra siempre a gran velocidad de pronto se ralentiza para atravesar los autobuses.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado una relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	En el momento en que el autobús se encorja comparado con su proporción inicial, esta segunda es desproporcionada.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	En la fuerza en la que el profesor que el profesor pone para ahuyentar al demontor.	No se ha encontrado una relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Al momento en que Harry sale volando con el animal alado no hacen un camino corto sino rodea Howards.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando Harry es sustituido por Malfoy para continuar con el ejercicio pero finalmente sale herido.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado una relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	Interrumpe el desarrollo de la escena cuando el profesor Remus Lupin se pone en medio de Harry para salvarlo del demontor.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando los alumnos se enfrentan a sus miedos y los ridiculizan.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	Al ridiculizar los miedos aparecen atributos exagerados.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	El profesor Dumbledore hace convocar a los fantasmas para encontrar a la señora gorda. Esta acción se interrumpe.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La señora gorda al intentar decir que Sinus Black está en el castillo hace una descripción	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado una relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La señora gorda, para describir la presencia de Sinus Black utiliza frases como: "ojos como del diablo tiene", y "Se observa en el cielo una forma de lobo que representa a la figura en que Sinus Black se transforma."	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La señora gorda utiliza un apelativo para referirse a Sinus Black.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	Por unos instantes Harry interrumpe su juego de Quidditch mirando la figura del lobo dibujada en el cielo.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado una relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.6.1.1.3 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LOS RECURSOS RETÓRICOS.

RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS		FIGURAS RETÓRICAS: PENSAMIENTO					TROPOS				
	APOSTROFE	ALUSIÓN	ASOCIACIÓN	PERÍFRASIS	IDOLOPEYA	METONIMIA	ENFASIS	CARICATURA	METÁFORA	HIPÉRBOLE	ANTONOMASIA
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	Cuando Harry intenta por primera vez vencer al dementor y el profesor Lupin se da cuenta que no puede, interviene para salvarlo al dementor.	Durante el relato que hace alusión a la fuerza motivadora de Harry, Ron y Hermione observan como sacrifican al animal alado mientras que la rata de Ron se escapa y aparece el lobo que atrapa a Ron.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Al momento en que se extiende la varita e invoca al patronus para vencer al dementor.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	Harry, Ron y Hermione observan como sacrifican al animal alado mientras que la rata de Ron se escapa y aparece el lobo que atrapa a Ron.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	La acción del saque para evitar que Harry y Hermione entren en su interior, crea un rodeo de ejercicios que finalmente	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	En el momento en que el saque comienza a golpear a Harry y Hermione lo hace como mucha	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Sirius logra tocar con la varita a la rata y hacer que esta se convierta en Peter Pettigrew.	No se ha encontrado un recurso relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	Mientras que Harry y Sirius hablan Hermione le grita y se observa como comienza la transformación del profesor Lupin.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Cuando el profesor Lupin observa la luz de transformación.	No se ha encontrado un recurso relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Hermione gira tres veces su reloj del tiempo y hace que tanto ella como Harry retrocedan en el tiempo.	No se ha encontrado un recurso relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	Harry estaba hablando con Hermione cuando recuerda a Sirius e inmediatamente sale en su auxilio.	No se ha encontrado un recurso retórico relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry pensaba que era su padre quien había salido en su ayuda.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	Harry conjura el patronus poniendo todo su énfasis en ello.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	En uno de los toques de la varita hace que muchos objetos se ordenen a la vez.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	El profesor Lupin dice las palabras mágicas para cerrar el mapa.	No se ha encontrado un recurso relacionado	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.	No se ha encontrado ninguna relación relevante entre los efectos especiales y este recurso retórico.

4.4.6.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

CREATIVIDAD						
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	ANIMATRONIC	USO DE PRECISAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DE OBJETOS	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	La tía de Harry es inflada dentro del comedor de la casa de la familia.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Para realizar el efecto de estrechamiento del autobús se han utilizado diferentes técnicas de creación de efectos representadas en programas como Maya y Shake.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	El uso de animatronic cuyo modelo son las estructuras corporales de los dementores controlados a través de sistemas mecánicos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	Integración del animal halado (mitad ave y caballo) dentro del bosque cercano a Hogwarts.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Utilización de programas de animación como Maya para crear la estructura y peso del animal	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se utilizan diferentes técnicas de creación de efectos mecánicos y virtuales para conseguir los efectos deseados en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Al momento en que los actores están actuando sobre sus miedos estos no existen realmente, son puestos posteriormente en posproducción.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	El lienzo colgado en la pared de las escaleras de Hogwarts.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Harry se enfrenta a los dementores en lo alto del cielo buscando la pelota para ganar el juego.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Harry lucha contra los dementores que son creaciones de efectos especiales a través de medios mecánicos y virtuales.

4.4.6.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

CREATIVIDAD						
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	ANIMATRONIC	USO DE PRECISAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DE OBJETOS	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	El dementor creado a través de efectos mecánicos e integrado en la escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Técnicas de rodaje en chroma junto con animaciones en 3D. Un escenario real totalmente modificado con el uso de técnicas de matte painting y animación.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	El recorrido que hace la rata de Ron (Scabbers) para transformarse al momento en que entra en un agujero.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Se aplican diferentes técnicas como prótesis, animación en 3D, matte painting entre otras.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	Harry y Hermione retroceden en el tiempo para reparar los daños hechos en el pasado.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	La presencia de los dementores como animatronics al momento en que Harry se encuentra con Sirius a la orilla de un río.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	Los objetos ordenándose por sí mismos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su creatividad en esta escena.

4.4.6.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	ORIGINALIDAD DE LA ESCENA					MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUION	ACTUACIÓN DEL MISMO PERSONAJE VARIAS VECES EN LA MISMA ESCENA	USO DE UN EFFECTO ESPECIAL POR PARTE DEL MODELO VIRTUAL	ACCIÓN DEL PERSONAJE CONTRA EL EFFECTO ESPECIAL	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Se infla a la tía de Harry a través de uso de efectos mecánicos de elaboración de efectos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	El autobús que se estrecha.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Cuando el autobús activa la fase de estrechamiento y es capaz de cruzar entre dos autobuses muy juntos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Resuelve una demanda del guion al crear una partícula de luz que espanta al dementor.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La animación del vuelo del animal y Harry montado en su lomo.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	El animal alado mitad ave y caballo.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Cada uno de los alumnos pasa con su varita ridiculizando sus miedos.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Se han utilizado diferentes técnicas de integración de personajes, e integración de espacios.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Es un día lluvioso y Harry sube a lo alto del cielo. Entretanto se encuentra con los dementores, y lucha contra ellos hasta que cae a tierra.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.6.1.1.4 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	ORIGINALIDAD DE LA ESCENA					ACCIÓN DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL	MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
	OBJETO MODELADO	EFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUIÓN	ACTUACIÓN DEL MISMO PERSONAJE VARIAS VECES EN LA MISMA ESCENA	USO DE UN EFECTO ESPECIAL POR PARTE DEL MODELO VIRTUAL			
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Harry genera una enorme partícula de luz hace que el dementor huya y regrese al baúl.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	Sauce boxeador su creación virtual.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación del los movimientos del sauce boxeador.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	Scabbers la rata de Ron.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La transformación de Scabbers en Peter Pettigrew.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Animación de la transformación de Scabbers en Peter Pettigrew.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	El uso de las diferentes técnicas desarrollan un producto que resuelve de forma original una demanda de guión.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	La forma como Harry y Hermione logran retroceder en el tiempo y vivir lasvarios planos debido al retroceso de tiempo que efectuaron.	Harry y Hermione se ven repetidos en la escena. La segunda vez este tiempo que efectuaron.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	Cuando Harry esta tratando de salvar a Sirius se observa su presencia dos veces en la escena. La segunda vez este ahuyenta a los dementores	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	En un gesto los objetos se mueven por si solos preparándose para partir.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de efectos especiales que destaque por su originalidad en esta escena.

4.4.6.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD			ORIGINALIDAD DE LA ESCENA				ANIMACIÓN DEL COLOR DURANTE EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 2	Se etalona el cielo con un celeste que permite hacer creíble un entorno que no lo es.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Cuando Harry comienza a inflar la tía se produce el parpadeo de unas luces naranjas en el interior de la cocina.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 3	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 7	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Cuando el profesor Lupin activa con la varita una partícula de luz, se produce una animación en el etalonaje que va del celeste a un blanco intenso.	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 10	Crea una atmósfera imaginaria para integrando al modelo virtual y a Harry mientras sobre vuelan la escuela.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 11	El etalonaje crea atmósfera oscureciendo las zonas y medios iluminadas de la imagen.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 13	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Ha facilitado la integración del chromakey otorgando una coloración especial al espacio.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 15	Utilizando tonos pasteles azules crea una atmósfera imaginaria sobre la que Harry juega el partido.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	El día esta muy nublado y lluvioso, circunstancia que se aprovecha para realizar cambios de luz .	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	

4.4.6.1.1.5 CUADRO COMPARATIVO DE LAS ESCENAS SELECCIONADAS EN LA PELÍCULA: "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	CREATIVIDAD				ORIGINALIDAD DE LA ESCENA			ANIMACIÓN DEL COLOR DURANTE EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	CAMBIOS DE LUZ EN LA ESCENA PARA FAVORECER PARTES DE LA MISMA.	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES	
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 19	El uso de una coloración naranja parte de la iluminación de las velas para crear un ambiente cálido.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	En la partícula que genera Harry se resaltan las altas luces y se imprime una técnica de etalonaje que colorear celeste clara para reforzar el significado del efecto.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 23	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	Refuerza la caracterización de la escena oscureciendo los tonos medios creando un ambiente más tómbentoso e irreal.	A lo largo de la escena observamos el desplazamiento de los lucas que permiten oscurecer más los planos y crear un ambiente propicio para la acción.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 25	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	En el momento de la transformación de Scabbers en Peter Pettigrew.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	La coloración impuesta mientras que Scabbers huye de Sirius Black.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 26	Oscure la noche y aclara los planos cuando muestra la luna a lo lejos.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Resuelve la aparición del efecto especial al momento que resalta el rostro del Profesor Lupin antes de su transformación.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 28	Ilustra las horas iluminando las escenas diurnas y oscureciendo las nocturnas.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 31	Harry detiene a los dementores creando una enorme partícula de luz blanca que es reforzada desde el etalonaje.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	Esa luz blanca refuerza la presencia del efecto especial y la consecuencia de su aparición en la escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.
Harry Potter y el prisionero de Azkaban: Año de producción: 2004 Número de escena: 33	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su creatividad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.	No se observa el uso de una técnica de etalonaje que destaque por su originalidad en esta escena.

5. VALORACIÓN GLOBAL POR PELÍCULA Y POR CONCEPTOS

Esta investigación a partido del análisis de las películas “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001), “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES” (2002), “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY” (2003), y “HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL” (2001), “HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA” (2002), “HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN” (2004), como muestras representativas de un conjunto de obras cinematográficas cargadas de efectos especiales y etalonaje.

En consecuencia, lo que presento a continuación es una valoración global (por película) de todos los conceptos estudiados con el fin de obtener una idea más resumida y clara de los aspectos predominantes en cada una de ellas.

5.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA:

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001).

La primera película estudiada fue EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001). De esta obra cinematográfica se han obtenido diferentes resultados que voy a destacar según los conceptos estudiados.

5.1.1 En relación con la narrativa audiovisual y los efectos especiales:

5.1.1.1 Efectos especiales con los personajes de la película por conceptos:

- El personaje provoca la aparición del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad Del Anillo” (2001). Esta premisa se cumple en un 53,84% según las trece escenas seleccionadas para realizar dicho análisis. Este es un porcentaje elevado que nos indica una relación estrecha entre los personajes y, el efecto especial y etalonaje, siendo -los personajes- elementos representativos del plano de contenido que ayudan a la creación de plano de expresión.

- La influencia del efecto especial en el estado físico y psicológico del personaje. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad Del Anillo” (2001). En este aspecto, el resultado ha sido de un 61,54% obteniendo como conclusión que el personaje ha sufrido una mayor consecuencia física producida por la el efecto especial, que las veces en que este ha provocado su aparición. Entre los daños físicos se observan golpes, estocadas, transformaciones, cambios de escenarios, derrumbes entre otros.

- El personaje es el efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 38,46% dentro de esta película generando como conclusión que las veces en que el propio personaje es el mismo efecto especial es realmente baja en esta obra

cinematográfica. Entre los personajes de esta película que son efectos especiales en si mismos destacan: los espectros, Balrog, el trol de las cavernas, y el pulpo que les ataca en Moria.

- Como medio que sirve al personaje para desarrollar la acción. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 46,15% dentro de esta película, por tanto el efecto especial como medio que sirve al personaje para realizar la acción, no es una función destacada dentro de su presencia en el plano de la expresión.

- El efecto especial se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer de la escena. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 15,38% dentro de esta película, en consecuencia su funcionalidad como medio constructor del plano de la expresión no tiene especial relevancia salvo en los momentos que el guión lo requiera.

- Lucha del personaje contra el efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 38,46% dentro de esta película. Si observamos con detenimiento es el mismo porcentaje obtenido cuando hablábamos del personaje como efecto especial. Este concepto nos ayuda a concluir que en esta película el efecto especial y el personaje han tenido una relación estrecha a lo largo de las diferentes escenas.

- El modelo virtual como personaje. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 15,38% dentro de esta película entendiendo que la presencia de personajes virtuales en la misma no es lo más destacado puesto que solo estamos hablando de dos personajes virtuales dentro de las 13 escenas seleccionadas.

5.1.1.2 Efectos especiales con la acción de la película por conceptos:

- Efecto especial forma parte de la acción en todo momento. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 20,08% dentro de esta película entendiendo que es casi una cuarta parte la presencia de algún efecto especial como parte permanente de la acción en la película.

- Efecto especial provoca la acción. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 46,15% dentro de esta película entendiendo que la presencia del efecto especial como provocador de la acción esta inmersa en la película casi en la mitad de las escenas de la misma.

- Aparición del efecto especial como consecuencia de una acción. Película: El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 69,23% dentro de esta película entendiendo que más de la mitad de las escenas estudiadas y realizadas en esta película poseen efectos especiales que aparecen como consecuencia directa de la acción realizada.

5.1.1.3 Efectos especiales con el espacio la película por conceptos:

- Espacio forma parte del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 100% dentro de esta película por tanto se puede afirmar que el espacio de esta obra cinematográfica está elaborado gracias al uso de los efectos especiales sobre la base de escenarios reales.

- El efecto especial se integra en el espacio real. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 7,69% dentro de esta película entendiendo que la integración del efecto especial dentro del espacio real es ínfima en relación al uso de efectos especiales para la creación de escenarios.

- Espacio sufre las consecuencias del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 46,15% dentro de esta película entendiendo que al ser una película de bélica y de la fantasía tiene en casi la mitad de las escenas algún momento en que su escenario se destruye.

- Utiliza otros espacios. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 15,38% dentro de esta película entendiendo que los personajes y las acciones dejan de actuar en ese escenario en menos de una cuarta parte de la película. Un escenario que dejan momentáneamente por otro dentro de la misma escena.

- Espacio mimético con la realidad. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 15,38% dentro de esta película entendiendo que los espacios son predominantemente imaginarios y que menos de una cuarta parte de ellos intentan ser parecidos a nuestra realidad.

5.1.1.4 Efectos especiales con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato filmico. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 84,61% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de las tres cuartas partes de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún efecto especial. Mientras que la elipsis y el flashback están presentes en esta obra cinematográfica en un 7,69% puesto que solo han sucedido en una de las escenas trece escenas que se estudiaron en el análisis.

5.1.2 En relación con la narrativa audiovisual y el etalonaje:

5.1.2.1 Relación del etalonaje con los personajes de la película por conceptos:

- Caracterización. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 30,77%.

- El personaje adquiere una coloración acorde con la tonalidad de la escena. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 23,08% dentro de esta película.
- Resalta al personaje otorgándole una característica única en su color. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 7,69% dentro de esta película.

De estos resultados deducimos que a lo largo de esta película el etalonaje como caracterizador único del personaje no tiene tanta presencia, siendo lo más destacado (entre los conceptos analizados) la caracterización que el etalonaje proporciona al personaje reforzando el maquillaje y las prótesis que el actor tenga que utilizar.

5.1.2.2 Etalonaje con la acción en la película por conceptos:

- Describe la acción. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 30,77%, quiere decir que cuatro de las trece escenas analizadas han sido descritas por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de estas.

5.1.2.3 Etalonaje con el espacio en la película por conceptos:

- Resalta el espacio otorgándole un color identificativo. Etalonaje como creador de espacio. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Estos dos conceptos referidos al espacio se observan en la película en un 30,77% cuando hablamos del etalonaje como medio para resaltar el espacio, y un 61,54% del etalonaje como creador de espacio. La conclusión lógica de estos resultados es que el etalonaje sirve (en más de las tres cuartas partes de la película) como creador de espacio que como identificador del mismo.

5.1.2.4 Etalonaje con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato filmico. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en un 84,61% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de la tercera parte de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia del etalonaje. Mientras que la elipsis se presenta en un 7,69% y el flashback en un 15,38% , no siendo planos de contenido realmente destacados en el plano de la expresión.

5.1.3 En relación con los recursos retóricos:

5.1.3.1 Figuras retóricas de dicción (por conceptos):

- Epífora. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Dentro de este porcentaje lo que se representa básicamente son los golpes realizados por determinados elementos que aparecen al final de las escenas analizadas.

- Enumeración. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 46,15%, representado en la cantidad de tropas, troles, espectros que aparecen en las escenas estudiadas.

- Clímax. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 46,15%. Seis de las trece escenas estudiadas contienen planos de expresión que van incrementándose gradualmente hasta que alcanzan un punto álgido.

- Anáfora. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 38,46%, repitiéndose elementos como las piedras que arroja Pippin en el agua, las veces que el hielo intenta detener a la comitiva, entre otras, cuya presencia se encuentra al comienzo de la escena.

- Repetición. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 46,15%. Las repeticiones son de imágenes ya vistas anteriormente, de los golpes que recibe Gandalf de parte de Saruman entre otros.

- Asínteton. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 23,08%. Son pocas las apariciones de este recurso retórico pero ilustran como el plano de la expresión interactúan con los siguientes planos de forma que no exista una conjunción visual. Un ejemplo claro es el momento en que Gandalf aprovecha el descuido de Saruman y saltar al vacío y salir volando sobre el ave que pasa por allí. Debido a esa acción inesperada este recurso no aparece mucho en escena.

- Elipsis. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 23,08%. En tres de las trece escenas seleccionadas observamos como se produce una reducción de tiempo de la mano de la elipsis en escenas diferentes y no consecutivas.

- Hipérbaton. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 30,77%. Las pérdidas del discurso nominal de la escena no son muy acusadas en esta película sólo un poco más de la cuarta parte de las escenas posee esa característica.

- Reticencia. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 38,46%. En más de una cuarta de las escenas seleccionadas para esta investigación observamos que hay conceptos que no se expresan a través del lenguaje sino que son entendidos debido a la puesta en escena que se realiza en el plano expresivo.

5.1.3.2 Figuras retóricas de pensamiento (por conceptos):

- Antítesis. Película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo" (2001). Este concepto se observa en la película en un 69,24%. En más de la mitad de las escenas existe un personaje protagonista y antagonista quienes comienzan a luchar entre sí.
- Paradoja. Película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo" (2001). Este concepto se observa en la película en un 23,04%. Los personajes que antes luchaban a favor de la comitiva como Saruman ahora se encuentran del bando contrario. Esta idea se observa en la película en casi la cuarta parte de las escenas seleccionadas.
- Prosopopeya. Película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo" (2001). Este concepto se observa en la película en un 46,15%. Casi la mitad de los personajes que aparecen en la película son personajes inertes a los cuales se les ha proporcionado vida a través del uso de los efectos especiales. Entre estos personajes se encuentra el ave que salva a Gandalf de Saruman, el pulpo, el trol, entre otros.
- Prosografía. Película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo" (2001). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. Realmente la descripción detallada se observa en esta película en la primera escena donde se describe la figura de Sauron vencida por Isildur.
- Etopeya. Película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo" (2001). Este concepto se observa en la película en un 90,31%. Esta es una de las figuras retóricas de pensamiento más utilizadas en esta película más de las tres cuartas partes (casi en su conjunto) muestra planos de la expresión en donde el espectador puede observar el carácter del personaje con o sin la ayuda de efectos especiales y etalonaje.
- Topografía. Película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo" (2001). Este concepto se observa en la película en un 46,15%. Esta es una película donde se observan grandes paisajes de Nueva Zelanda retocados y adaptados a través del uso de efectos especiales y etalonaje.
- Cronografía. Película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo" (2001). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. La descripción de los hechos en el tiempo no es una característica de esta película relacionada con los efectos especiales y etalonaje, por ende, una pequeña parte de esta solo la describe.
- Descripción. Película: "El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo" (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Este recurso retórico se presente en menos de una cuarta parte de las escenas seleccionadas en la película, de allí que no trascienda su relación con los efectos especiales y el etalonaje.

- **Apostrofe.** Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 84,61%. Es uno de los recursos retóricos más importantes al igual que la etopeya. En más de las tres cuartas partes de la película se observan momentos en que los personajes luchan o están al pendiente de una determina acción y de pronto esta se rompe cambiando el hilo del discurso por ende el personaje presta más atención a ese nuevo elemento.

- **Comparación.** Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. Dentro de la escenas seleccionadas para esta investigación esta se observa en el momento en que Gandalf relaciona los hechos sucedidos en la batalla que libró Isildur contra Sauron y que terminó con su derrota, con el anillo que posee Frodo.

- **Obstentación.** Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. Se presenta en el momento en que Isildur lleva puesto el anillo y lo muestra como su fuera un trofeo.

- **Alusión.** Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 23,04%. No llega a una cuarta parte de las películas seleccionadas para el análisis pero es importante mencionar la referencia a la que se hace en ciertos momentos. Un ejemplo de ello es cuando Frodo ve en el espejo de Galadriel unas imágenes que aluden a la comarca si Frodo renuncia a destruir el anillo.

- **Perífrasis.** Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Este recurso retórico se utiliza básicamente para huir del enemigo o en momentos que hay que hacer grandes recorridos de allí que su presencia no llega ni a una cuarta parte de las escenas seleccionadas.

5.1.3.3 Figuras retóricas de tropos (por conceptos):

- **Metonimia.** Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 90,31%, puesto que hablamos de las consecuencias de las acciones de los personajes. Es uno de los recursos más utilizados en esta película junto con la etopeya y apóstrofe.

- **Énfasis.** Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 46,25%. Casi la mitad de las escenas en esta película poseen una dosis elevada de énfasis en las actuaciones de los personajes. Esto se debe a la naturaleza de la obra cinematográfica y al papel que realiza el actor en determinadas escenas. La mayor parte del énfasis lo observamos en escenas de lucha o enfrentamiento.

- Ironía. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%, puesto que pocos son los casos en los que aparece este recurso. Dentro de las escenas seleccionadas son dos los casos. Cuando los hobbits se sienten seguros y hacen una fogata haciéndose blancos de los espectros, y cuando Uruk-hai mata a la persona que le ayudó a nacer.

- Caricatura. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. En la única escena en que se observa este recurso es cuando Galadriel se convierte en un ser repugnante despojándose de su dulzura habitual por causa de desear el anillo.

- Alegoría. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. No llega a una cuarta parte de las escenas seleccionadas. Su presencia se observa en escena como la historia de Isildur y Parth Galen.

- Hipérbole. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 30,77%. Aunque no llega a la mitad de las escenas seleccionadas su uso es importante debido a la connotación que ejerce sobre los actores y sobre el espectador que está viendo la película. Al exagerar las dimensiones de los elementos y personajes crea mayor sensación en las características positivas o negativas que posee ese modelo en concreto.

5.1.4 Relación con la creatividad: (efectos especiales)

- Integración del efecto especial en el entorno real. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%.

- Integración en los planos de acción. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 38,46%.

- Aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%.

- Formas creativas de composición de imágenes. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%.

- Acción de los actores frente a personajes imaginarios. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 15,38%.

Según estos datos podemos concluir a cerca de la creatividad de la escena en relación a los efectos especiales que estos se presentan en un 15,38% dentro de la película como formas

creativas relacionadas a la integración del efecto especial en el entorno real, en la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales, en las formas creativas de composición de imágenes y en la acción de actores frente a personajes imaginarios. Tan sólo la integración de los planos de acción presenta un porcentaje más elevado debido a la naturaleza de la obra cinematográfica.

5.1.5 Relación con la originalidad de la escena: (efectos especiales)

- Objeto modelado. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 38,46%.
- Efecto especial como medio para resolver una demanda de guión. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 38,46%.
- Movimiento de animación. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 53,84%.

En consecuencia, los datos aquí expuestos nos indican que la originalidad de la escena en relación a los efectos especiales se presenta en un poco más de una cuarta parte de las escenas seleccionadas en características como si el elemento es un objeto modelado y la forma en que se resuelve una demanda de guión. Esta originalidad es resuelta satisfactoriamente por los efectos especiales gracias al uso de diferentes técnicas de creación de efectos.

5.1.6 Relación con la creatividad: (etalonaje)

- Etalonaje que crea atmósfera. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 53,84%.
- Integración de los personajes rodados en Chromakey. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 23,04%.
- Caracterización. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 23,04%.

Según los datos obtenidos de esta investigación, la creatividad en el etalonaje se presenta con mayor fuerza al momento en que se crea una atmósfera gracias a los cambios de color en la imagen, mientras que la integración y la caracterización de personajes no llegan ni a una cuarta parte en su empleo.

5.1.7 Relación con la originalidad de la escena: (etalonaje)

- Cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 23,04%.
- Colocación de luces y formas para etalonar. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 7,69%.
- Refuerza la presencia del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 23,04%.
- Integración de modelos 3d en imágenes reales. Película: “El Señor de los Anillos, La comunidad del Anillo” (2001). Este concepto se observa en la película en un 38,46%.

En relación con el etalonaje, la originalidad de las escenas analizadas, tienen como característica más destacada la integración de modelos 3D en imágenes reales, que aunque no esta presente en la mitad de la película, sobresalen frente a otros conceptos como cambios de luz en la escena y refuerzo del efecto especial. Mientras que en un menor porcentaje se encuentra la colocación de luces y las formas para etalonar.

5.1.8 Valoración de los resultados globales de la película:

“El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo” (2001)

Después de haber expuesto, definido y comparado algunos de los resultados obtenidos en esta investigación puedo concluir que los efectos especiales en su relación con los personajes destacan por la influencia de los efectos especiales en los personajes que actúan en cada escena.

Esto es así porque dentro de la película se observan muchas escenas de luchas entre los protagonistas y los demás personajes. También es importante destacar que el personaje es quien provoca la aparición del efecto especial en un poco más de la mitad de las escenas analizadas en este estudio.

Por otro lado, el efecto especial como medio que sirve al personaje para desarrollar la acción, se plantea en esta película casi en la mitad de las escenas, de allí su importancia al momento de elaborar el efecto especial con el máximo detalle posible. Por lo demás, el uso del mismo efecto especial como personaje y la lucha de este contra el efecto especial tienen una importancia de poco más que una cuarta parte de la película, siendo menos importantes que las premisas escritas anteriormente.

Y para terminar con los resultados de la relación entre los efectos especiales y los personajes, no hay que olvidar que también el efecto especial se ha servido de objetos reales para aparecer y desaparecer de la escena, así como también se ha construido un modelo virtual que es un personaje de la película. Esta última afirmación hace referencia a Gollum pero como en esta primera película no aparece mucho sólo ha tenido una presencia del 15,38%.

Los resultados obtenidos en relación a la acción y los efectos especiales nos plantean como conclusión que la mayoría de efectos especiales que aparecen en esta película se producen como consecuencia de la acción. Este dato es interesante porque nos permite relacionar a la acción con la aparición del efecto especial, aunque sepamos que no siempre es así. En un porcentaje –también elevado- se produce el lado contrario. Es el propio efecto especial quien provoca el inicio de la acción en escena. Lo que está claro es que en muy pocas veces el efecto especial es parte permanente de la acción en la escena.

Los resultados obtenidos en relación al espacio y los efectos especiales en la película EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001) nos hablan del uso del efecto especial como creador del espacio de acción en la totalidad de la película. Esto cierto si recordamos que esta película esta basado en un libro de fantasía y que sus escenarios no son reales. Lo que trató de hacer Peter Jackson es recrear esos lugares tomando como base los paisajes reales de Nueva Zelanda.

También es destacable la presencia de espacios que sufren las consecuencias del efecto especial. Es lógico que esto suceda cuando estamos hablando de una película que contiene gran cantidad de luchas y batallas entre diferentes bandos. Para terminar señalar el poco uso de espacios miméticos con la realidad y otros espacios diferentes al que se utilizan para desarrollar acciones. La integración del efecto especial sobre un espacio real no tiene mucha importancia en esta primera película de la trilogía.

Y para terminar la valoración de la relación con la narrativa y los efectos especiales hablamos del tiempo filmico que en un gran porcentaje no se ve afectado por los efectos especiales, creando un desarrollo normal de los acontecimientos.

La siguiente valoración que se realizó para esta investigación fue volver a medir la narrativa pero esta vez contra el etalonaje, y los resultados fueron los que siguen.

Los resultados obtenidos en relación al personaje y el etalonaje indican que la caracterización del personaje a través del etalonaje ha sido lo más utilizado en esta película muy por delante de la adquisición de una coloración acorde con la tonalidad de la escena por parte del personaje o por el realce que el personaje puede tener dándole una característica única en su color.

También los resultados obtenidos en relación a la acción y el etalonaje dan como consecuencia que en un poco menos de la mitad de la película, el etalonaje ha servido y apoyado en la descripción de la escena dándole las características necesarias para realizar dicha descripción.

Los resultados obtenidos en relación al espacio y el etalonaje hacen comprobar que en un 30,77% el etalonaje es un creador potencial de espacios donde se desarrollan las acciones de cada una de las escenas analizadas. Al igual que el espacio, el tiempo también obtiene resultados pero en este caso en función al no empleo del etalonaje en la escenas para distorsionar el tiempo de la narración. En un porcentaje elevado el tiempo no se ve cambiado debido a la intervención del etalonaje.

Hasta aquí estamos valoración los resultados obtenidos en relación a la narrativa. Ahora vamos a ver los resultados obtenidos en relación a los recursos retóricos. Comenzando con estos resultados vemos como dentro de las figuras de dicción, el recurso retórico más empleado han sido la enumeración, el clímax y la repetición. Estos tres recursos destacan por su presencia en el plano de la expresión haciendo referencia al plano de contenido. De la misma forma, los recursos retóricos menos utilizados han sido la epífora (la que menos), el asíndeton y la elipsis. La anáfora, el hipérbaton y la reticencia tienen una presencia media en las escenas analizadas para esta película.

Seguimos analizando las figuras retóricas pero esta vez lo hacemos con las figuras de pensamiento. Con un 90,31% la etopeya es la figura retórica con mayor presencia en la película. A través de los efectos especiales y el etalonaje conocemos el carácter de cada uno de los personajes en casi todas las escenas seleccionadas, de allí que su presencia sea tan masiva. Por el contrario la figura de pensamiento menos utilizada ha sido la prosografía, la cronología, la comparación y la ostentación.

Y para terminar con las figuras retóricas mencionar los resultados obtenidos por los tropos. En un 90, 31% se ha utilizado a la metonimia como tropo cuya presencia se encuentra inequívoca en casi cada una de las escenas analizadas. Por el contrario, el tropo menos utilizado es la caricatura que se encuentra presente en solo una escena de las trece analizadas.

Y para terminar analizamos los resultados obtenidos en esta película en relación a la creatividad y originalidad de los efectos especiales y el etalonaje. Comenzamos con la creatividad en los efectos especiales.

En este concepto hay una predominancia de la integración de los planos de acción como característica creativa al momento de crear un efecto especial. Este concepto es seguido muy de cerca por la integración del efecto especial en el entorno, por la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos, por formas creativas de composición y por la acción de los

actores frente a los personajes imaginarios. Todos ellos llevan un porcentaje del 15,38% que no lleva ni a una cuarta parte de las escenas analizadas.

Los resultados en relación a la originalidad de la escena y los efectos especiales arrojan la idea de que el movimiento de animación es lo más destacable como originalidad de escena. Mucho más empleado que el objeto modelado o que el efecto especial como medio para resolver una demanda de guión.

Los resultados obtenidos en relación a la creatividad y el etalonaje muestran que en un 53,84% el etalonaje está presente en las escenas estudiadas como vía para crear una atmósfera determinada para cada escena.

En relación con la originalidad de la escena y el etalonaje, los resultados obtenidos indican que la integración de modelos 3D en las imágenes reales han sido los recursos originales más utilizados en las escenas seleccionadas. Dejando como el recurso menos utilizado a la colocación de las luces y formas para etalonar.

5.2 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA:

“EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES” (2002).

La segunda película estudiada fue EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES” (2002). De esta obra cinematográfica se han obtenido diferentes resultados que voy a destacar según los conceptos estudiados.

5.2.1 En relación con la narrativa audiovisual y los efectos especiales:

5.2.1.1 Efectos especiales con los personajes de la película por conceptos:

- El personaje provoca la aparición del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Esta premisa se cumple en un 50% según las catorce escenas seleccionadas para realizar este análisis. Este es un porcentaje equilibrado que nos indica una relación estrecha entre los personajes y, el efecto especial y etalonaje, siendo -los personajes- elementos representativos del plano de contenido que ayudan a la creación de plano de expresión.
- La influencia del efecto especial en el estado físico y psicológico del personaje. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). En este aspecto, el resultado ha sido de un 35,71% obteniendo como conclusión que el personaje ha sufrido una menor consecuencia física producida por la el efecto especial, que las veces en que este ha provocado su aparición. Entre los daños físicos se observan golpes, presiones, estallidos entre otros.
- El personaje es el efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 78,57% dentro de esta película generando como conclusión que las veces en que el propio personaje es el mismo efecto especial es realmente alta en esta obra cinematográfica. Entre los personajes de esta película que son efectos especiales en si mismos destacan: los espectros, Balrog, Barbol, y especialmente importante es la presencia de Gollum quien está presente a lo largo de toda la película y además desarrollando un papel protagonista.
- Como medio que sirve al personaje para desarrollar la acción. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 21,43% dentro de esta película, por tanto el efecto especial como medio que sirve al personaje para realizar la acción, no es una función destacada dentro de su presencia en el plano de la expresión.
- El efecto especial se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer de la escena. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 7,14% dentro de esta película, en consecuencia su funcionalidad como medio constructor del plano de la expresión no tiene especial relevancia salvo en los momentos que el guión lo requiera.

- Lucha del personaje contra el efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 50% dentro de esta película. Si observamos con detenimiento es el mismo porcentaje obtenido cuando hablábamos del personaje como provocador de la aparición del efecto especial. Este concepto nos ayuda a concluir que en esta película el efecto especial y el personaje han tenido una relación estrecha a lo largo de las diferentes escenas.

- Lucha entre los mismos personajes virtuales. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 7,14% dentro de esta película. Si observamos con detenimiento es el mismo porcentaje obtenido cuando hablábamos de que el efecto especial se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer.

- El modelo virtual como personaje. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 64,28% dentro de esta película entendiendo que la presencia de personajes virtuales en la misma es uno de los elementos más destacados puesto que estamos hablando de nueve personajes virtuales dentro de las catorce escenas seleccionadas.

- Reafirma el discurso del personaje. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 14,28% dentro de esta película entendiendo que la reafirmación del discurso por parte del personaje no es un concepto muy relevante en este relato fílmico.

5.2.1.2 Efectos especiales con la acción de la película por conceptos:

- Efecto especial forma parte de la acción en todo momento. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 35,71% dentro de esta película entendiendo que es un poco más de una cuarta parte la presencia de algún efecto especial como parte permanente de la acción en la película.

- Efecto especial provoca la acción. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 50% dentro de esta película entendiendo que la presencia del efecto especial como provocador de la acción esta inmersa en la película en la mitad de las escenas seleccionadas.

- Aparición del efecto especial como consecuencia de una acción. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 57,14% dentro de esta película entendiendo que un poco más de la mitad de las escenas estudiadas y realizadas en esta película poseen efectos especiales que aparecen como consecuencia directa de la acción realizada.

5.2.1.3 Efectos especiales con el espacio la película por conceptos:

- Espacio forma parte del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 71,43% dentro de esta película por tanto se puede afirmar que el

espacio de esta obra cinematográfica esta elaborado en su mayoría gracias al uso de los efectos especiales sobre la base de escenarios reales.

- El efecto especial se integra en el espacio real. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en un 7,14% dentro de esta película entendiendo que la integración del efecto especial dentro del espacio real es ínfima en relación al uso de efectos especiales para la creación de escenarios.

- Espacio sufre las consecuencias del efecto especial. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en un 14,28% dentro de esta película entendiendo que a pesar de ser un filme de bélico y de la fantasía tiene menos de una cuarta parte de escenas con algún momento en que su escenario se destruye.

- Utiliza otros espacios. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en un 28,57% dentro de esta película entendiendo que los personajes y las acciones dejan de actuar en ese escenario en un poco más de una cuarta parte de la película. Un escenario que dejan momentáneamente por otro dentro de la misma escena.

- Espacio mimético con la realidad. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en un 21,43% dentro de esta película entendiendo que los espacios son predominantemente imaginarios y que menos de una cuarta parte de ellos intentan ser parecidos a nuestra realidad.

5.2.1.4 Efectos especiales con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato filmico. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en un 100% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en su totalidad el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún efecto especial.

5.2.2 En relación con la narrativa audiovisual y el etalonaje:

5.2.2.1 Relación del etalonaje con los personajes de la película por conceptos:

- El personaje adquiere una coloración acorde con la tonalidad de la escena. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en un 35,71% dentro de esta película. De estos resultados deducimos que a lo largo de esta película el etalonaje como medio para que el personaje adquiriera una coloración acorde con la tonalidad de la escena se presenta en cinco de las catorce escenas seleccionadas siendo un poco más de una cuarta parte su empleo en la película.

5.2.2.2 Etalonaje con la acción en la película por conceptos:

- Describe la acción. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 35,71%, quiere decir que cinco de las catorce escenas analizadas han sido descritas por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de estas, por tanto estamos hablando de un poco más de una cuarta parte de la muestra elegida.

5.2.2.3 Etalonaje con el espacio en la película por conceptos:

- Etalonaje del espacio real donde se desarrolla la acción. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto referido al espacio se observa en la película en un 7,14% cuando hablamos del etalonaje del espacio real donde se desarrolla la acción. Esto quiere decir que este concepto de etalonaje se utiliza muy poco en la película.

- Etalonaje como creador de espacio. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto referido al espacio se observa en la película en un 54,14%. Mientras que el concepto anterior era muy poco utilizado en este caso vemos que el etalonaje como creador de espacio se utiliza en más de la mitad de las escenas seleccionadas.

5.2.2.4 Etalonaje con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato filmico. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en un 100% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en su totalidad el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún etalonaje.

5.2.3 En relación con los recursos retóricos:

5.2.3.1 Figuras retóricas de dicción (por conceptos):

- Epífora. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. Dentro de este porcentaje lo que se representa básicamente son los golpes y flechas lanzadas por los personajes que aparecen al final de las escenas analizadas.

- Enumeración. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 42,86%, representado en la cantidad de tropas, Ents, Olifantes que aparecen en las escenas estudiadas.

- Clímax. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. Tres de las catorce escenas estudiadas contienen planos de expresión que van incrementándose gradualmente hasta que alcanzan un punto álgido.

- Anáfora. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%, repitiéndose elementos como los golpes repetidos de Gandalf sobre el puente de Khazam-Dum, las veces que Gollum intenta apoderarse del anillo entre otras. Todos estos planos aparecen al inicio de las escenas.

- Repetición. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 71,43%. Las repeticiones son cuando Gollum se tira varias veces sobre Frodo para arrebatárle el anillo, cuando los hobbits huyen del orco, las veces en que el mago blanco se defiende del ataque de Legolas, Aragon y Gilim entre otras.
- Asínteton. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. Son pocas las apariciones de este recurso retórico pero ilustran cómo el plano de la expresión interactúa con los siguientes planos de forma que no exista una conjunción visual.
- Elipsis. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. En dos de las catorce escenas seleccionadas observamos como se produce una reducción de tiempo de la mano de la elipsis en escenas diferentes y no consecutivas.
- Hipérbaton. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 35,71%. Las pérdidas del discurso nominal de la escena no son muy acusadas en esta película sólo un poco más de la cuarta parte de las escenas posee esa característica.
- Reticencia. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 50%. En la mitad de las escenas seleccionadas para esta investigación observamos que hay conceptos que no se expresan a través del lenguaje sino que son entendidos debido a la puesta en escena que se realiza en el plano expresivo.

5.2.3.2.- Figuras retóricas de pensamiento (por conceptos):

- Antítesis. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 71,43%. En mucho más de la mitad de las escenas (casi una tres cuartas partes) donde existe un personaje protagonista y antagonista quienes comienzan a luchar entre sí.
- Paradoja. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. Esta figura retórica se observa en la película en casi una cuarta parte de las escenas seleccionadas.
- Prosopopeya. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 85,71%. En más de las tres cuartas partes de las escenas seleccionadas los personajes inertes cobran vida a través del uso de los efectos especiales. Entre estos personajes se encuentra Gollum, Barbol, Ents, Nazgul entre otros.
- Prosografía. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. Este recurso retórico se emplea en menos de una cuarta parte de las escenas seleccionadas, no siendo un recurso muy recurrente en esta película.

- Etopeya. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 78,57%. Esta es una de las figuras retóricas de pensamiento más utilizadas en esta película más de las tres cuartas partes muestran planos de la expresión en donde el espectador puede observar el carácter del personaje con o sin la ayuda de efectos especiales y etalonaje.

- Topografía. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 64,28%. Esta es una película donde se observan grandes paisajes de Nueva Zelanda retocadas y adaptados a través del uso de efectos especiales y etalonaje.

- Apostrofe. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 71,43%. Es uno de los recursos retóricos más importantes al igual que la etopeya. En casi las tres cuartas partes de la película se observan momentos en que los personajes luchan o están al pendiente de una determina acción y de pronto esta se rompe cambiando el hilo del discurso por ende el personaje presta más atención a ese nuevo elemento.

- Alusión. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. No llega a una cuarta parte de las películas seleccionadas para el análisis pero es importante mencionar la referencia a la que se hace en ciertos momentos. Un ejemplo Gandalf hace alusión a que en el pasado le solían llamar “Gandalf el gris”.

- Asociación. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. Este recurso retórico se plantea, por ejemplo, cuando los Ents destruyen Isengard porque asocian a esta destrucción la caída de Saruman.

5.2.3.3 Figuras retóricas de tropos (por conceptos):

- Metonimia. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 64,28%, puesto que hablamos de las consecuencias de las acciones de los personajes. Es uno de los recursos más utilizados en esta película junto con la etopeya y apóstrofe.

- Énfasis. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 28,57%. En más de una cuarta parte de las escenas en esta película poseen una dosis elevada de énfasis en las actuaciones de los personajes. Esto se debe a la naturaleza de la obra cinematográfica y al papel que realiza el actor en determinadas escenas. La mayor parte del énfasis lo observamos en escenas de lucha o enfrentamiento.

- Caricatura. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. En la única escena en que se observa este recurso es en los lobos de Isengard. Estos animales son caricaturizados con rostros de hienas peludos.

- Metáfora. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. No llegan a una cuarta parte las escenas seleccionadas que utilizan este recurso retórico.

- Hipérbole. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 71,43%. Son casi tres cuartas partes de las escenas seleccionadas quienes plantean el uso de este recurso. Es importante debido a la connotación que ejerce sobre los actores y sobre el espectador que está viendo la película. Al exagerar las dimensiones de los elementos y personajes crea mayor sensación en las características positivas o negativas que posee ese modelo en concreto.

- Antonomasia. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. Sólo una de las catorce escenas seleccionadas presenta este recurso. Esta es la escena en que Gandalf se presenta ante Legolas, Aragon y Gilim diciendo que es Gandalf el blanco pero que le solían llamar Gandalf el gris.

5.2.4 Relación con la creatividad: (efectos especiales)

- Integración del efecto especial en el entorno real. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,14%.

- Integración en los planos de acción. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.

- Aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 54,14%.

- Animatronic y marionetas. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.

- Acción de los actores frente a personajes imaginarios. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.

Según estos datos podemos concluir a cerca de la creatividad de la escena en relación a los efectos especiales que estos se presentan en un 54,14% dentro de la película como formas creativas relacionadas a la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos. Este es el concepto más utilizado seguido por la integración en los planos de acción, animatronic y marionetas y la acción de los actores frente a los personajes imaginarios, quienes tiene una presencia del 21,43% dentro de las escenas seleccionadas.

5.2.5 Relación con la originalidad de la escena: (efectos especiales)

- Objeto modelado. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 85,71%.
- Acción del personaje con el efecto especial. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.
- Movimiento de animación. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 64,28%.

En consecuencia, los datos aquí expuestos nos indican que la originalidad de la escena en relación a los efectos especiales se presenta en más de las tres cuartas partes de las escenas seleccionadas en la característica como si el elemento es un objeto modelado. Esta originalidad es resuelta satisfactoriamente por los efectos especiales gracias al uso de diferentes técnicas de creación de efectos.

5.2.6 Relación con la creatividad: (etalonaje)

- Etalonaje que crea atmósfera. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 35,71%.
- Integración de los personajes rodados en Chromakey. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.
- Caracterización. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.

Según los datos obtenidos de esta investigación, la creatividad en el etalonaje se presenta con mayor fuerza al momento en que se crea una atmósfera gracias a los cambios de color en la imagen, mientras que la integración y la caracterización de personajes no llegan ni a una cuarta parte en su empleo.

5.2.7 Relación con la originalidad de la escena: (etalonaje)

- Cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.
- Colocación de luces y formas para etalonar. Película: "El Señor de los Anillos, Las Dos Torres" (2002). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.

- Refuerza la presencia del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.

- Integración de modelos 3D en imágenes reales. Película: “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.

En relación con el etalonaje, la originalidad de las escenas analizadas tienen como característica más destacadas la integración de modelos 3D en imágenes reales, los cambios de luz en la escena y el refuerzo de la presencia del efecto especial que aunque no alcancen una cuarta parte de las escenas sobre salen en relación al concepto de colocación de luces y formas de etalonar.

5.2.8 Valoración de los resultados globales de la película:

“El Señor de los Anillos, Las dos torres” (2002).

Los resultados expuestos anteriormente plantean una serie de valoraciones sobre cada uno de los conceptos analizados. Dentro de la película “El Señor de los Anillos, Las Dos Torres” (2002), encontramos que hay un equilibrio en la puesta escena al momento de plantear la aparición del efecto especial.

En la mitad de las escenas seleccionadas los personajes han sido los que han provocado la aparición del efecto especial entendiendo que la otra mitad corresponde a elementos externos que provocan la aparición del efecto especial. Por tanto, el personaje no es el único elemento narrativo que produce la aparición del efecto especial, sino que comparte esa labor con otros factores.

La influencia del efecto especial en el estado físico y psicológico del personaje de la escena se presenta en esta película en poco más de una cuarta parte. Sólo un 35,71% de las escenas seleccionadas presentan esta característica. Concluyendo que existen factores físicos y psicológicos provocados por el efecto especial que influyen en el personaje pero que no son característica predominante en esta película.

Un dato importante es la presencia del personaje como efecto especial. Este concepto está presente en más de las tres cuartas partes de las escenas analizadas, por tanto podemos decir que la mayoría de personajes de esta película dejan de ser seres reales para adoptar formas especiales gracias a la introducción de los efectos especiales. Este elevado resultado se debe a la presencia de Gollum –personaje íntegramente creado por ordenador, cuyos movimientos iniciales fueron establecidos por los actos de un actor real de quien se copiaron todos sus gestos y desplazamientos.

De los siguientes criterios de análisis, el que cobra más fuerza es la lucha del personaje contra el efecto especial. Este concepto aparece en la mitad de las películas estudiadas. Siendo una

consecuencia normal puesto que hemos hablado que más de las tres cuartas partes de las escenas tiene como característica personajes creados a través de efectos especiales. Por tanto este resultado contrasta lo mencionado anteriormente puesto que los personajes son quienes luchan contra esos efectos especiales, y muchos de ellos son personajes en sí mismos.

Otro concepto que tiene un elevado porcentaje es el modelo virtual como personaje. También producido como consecuencia de la enorme presencia de personajes creados por ordenador que contiene este filme. Básicamente porque la presencia de Gollum se encuentra en muchas de las escenas de esta parte de la trilogía.

Las demás ideas analizadas en relación a la interacción del personaje y los efectos especiales presentan un personaje inferior a una cuarta parte de las escenas estudiadas, por tanto no son realmente relevantes, ni cabe destacar su presencia.

También se estudio la presencia de los efectos especiales en relación a la acción de la película. De este criterio se pueden extraer las siguientes conclusiones. La aparición del efecto especial como consecuencia de la acción desarrollada en la escena tiene especial peso frente a la aparición del efecto especial como provocador de la acción ó el efecto especial como parte de la acción. También es importante mencionar que no hay una diferencia muy grande entre los dos primeros criterios, puesto que la aparición del efecto especial como consecuencia de la acción tiene un 57,14% y el efecto especial como provocador de la acción tiene un 50%.

Otro criterio analizado fue el espacio, cuyos resultados fueron los siguientes. Podemos concluir que lo más importante en relación con el espacio es que esta forma parte del efecto especial en un 71,43%, quiere decir que muchos de los escenarios creados en esta película han sido elaborados gracias a la intervención de los efectos especiales. Los demás conceptos analizados no se encuentran presentes ni en una cuarta parte de las escenas analizadas, salvo el concepto de utilizar otros espacios y espacio mimético con la realidad que obtienen un 28,57% y un 21,43% respectivamente.

En relación al tiempo fílmico y el efecto especial podemos decir que el tiempo fílmico tiene una presencia completa en esta película sin que haya sido alterado por la presencia de algún efecto especial.

Continuamos analizando los datos recopilados en este estudio. A partir de ahora el análisis se centra en el etalonaje. Utilizando los mismos criterios anteriores. Estos son los resultados en relación a la interacción entre el personaje y el etalonaje. El personaje adquiere una coloración acorde con la tonalidad de la escena en un 35,71% de las escenas analizadas. Esto es un resultado importante que destaca frente al 0% de criterios como caracterización ó resaltar al personaje otorgándole una característica única en su color.

En relación a la acción esta destaca –también con un 35,71% de los resultados- el papel del etalonaje como creador de acción en esta película, frente a los demás conceptos.

El análisis del espacio es otro de los criterios que se han tenido en cuenta en esta investigación, de ello se desprende que un 54,14% corresponda al etalonaje como creador de espacio, destacando frente a criterios como el espacio real donde se desarrolla la acción que obtiene sólo un 7,14%. De estas afirmaciones podemos concluir que el etalonaje interactúa con el espacio principalmente como creador de escenarios donde los actores representan sus acciones.

Y para terminar con el resumen de los datos recopilados en relación al etalonaje. Otro criterio analizado fue el tiempo fílmico. Los resultados indican que este tiempo narrativo tiene una presencia íntegra en la obra cinematográfica sin que la intervención del etalonaje varíe o altere su intervención a lo largo de las diferentes escenas.

También se estudiaron los recursos retóricos encontrados en esta película. Para ello se utilizó un criterio de clasificación que los divide en figuras retóricas de dicción, figuras retóricas de pensamiento y tropos.

Comenzamos recopilando los resultados encontrados según los recursos retóricos de dicción. De ellos se desprenden las siguientes conclusiones. El recurso retórico de la repetición es el que más destaca frente a los demás recursos. Su presencia es casi tres cuartas partes de las escenas analizadas. Por tanto, podemos decir que la repetición de las acciones es una dominante en esta película. Conclusión que corresponde con la naturaleza del filme puesto que al ser una película donde los enfrentamientos están muy presentes, las acciones de lucha se repiten constantemente.

Otro recurso de dicción importante es la reticencia cuya presencia se encuentra equilibrada, puesto que se representa en la mitad de las escenas analizadas. Los demás recursos de dicción analizados se presentan en menos de un 50 % dentro de esta película. Destacando su presencia como siguen: enumeración (42,86%), hipérbaton (35,71%), clímax y anáfora (21,43%), y finalmente recursos como epífora, asíndeton, y elipsis con un (14,28%).

En relación a los recursos de pensamientos las conclusiones que se extraen son especialmente atractivas. Podemos concluir que la mayoría de los personajes que aparecen en esta película son personajes inertes a los que se les ha otorgado vida gracias a los efectos especiales. Una mayoría que corresponde a un 85,71% de las escenas estudiadas en las que la prosopopeya esta presente.

Otro recurso importante dentro de esta película es la etopeya. La descripción del carácter de los personajes aparece muy frecuentemente en esta película puesto que su presencia se repite en un 78,57%. También poseen porcentajes muy altos, recursos como la antítesis y el apóstrofe seguido de la topografía con un 64,28%. Los recursos con menos presencia en esta película son: prosografía y asociación con un 14, 28%.

Y para terminar el análisis de los recursos retóricos observamos los resultados obtenidos de los tropos. Sin lugar a dudas, la hipérbole es el tropo que mayor presencia tiene en esta película. Obtiene un porcentaje de 71,43% frente al 64,28% de la metonimia que es otro tropo importante en este filme. Mientras que los tropos menos utilizados son la caricatura, antonomasia, y metáfora con un 7,14% respectivamente.

Y para finalizar el resumen de los resultados de esta película debemos mencionar los conceptos más destacados en creatividad y originalidad de la película y su relación con los efectos especiales. De la creatividad se desprende que el concepto más usado es la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales con un 54,14% frente a un 21,43% de conceptos como integración en los planos de acción y animatronics.

En relación a los resultados obtenidos en cuanto a la originalidad de los efectos especiales podemos afirmar que estos son –en un 85,71%– objetos modelados, seguidos de un concepto de movimientos de animación cuya, presencia como factor de originalidad en la escena es de un 64,28%.

Estos mismos criterios fueron analizados para el etalonaje. Extrayendo los siguientes resultados. La creatividad de la escena tiene como concepto predominante el etalonaje como creador de atmósfera. Idea que destaca en un 35,71% frente a un 21,43% de la afirmación dirigida hacia la integración de personajes rodados en cromakey.

Y para terminar hablamos de la originalidad de la escena en relación con el etalonaje. Los conceptos más destacables –con un 21,43% cada uno– son: cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma, refuerzo de la presencia del efecto especial, e integración de modelos 3d en imágenes reales. Todas estas ideas son las que favorecen la originalidad del etalonaje en esta película.

5.3 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA:

“EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY” (2003).

La tercera película estudiada fue “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY” (2003). De esta obra cinematográfica se han obtenido diferentes resultados que voy a destacar según los conceptos estudiados.

5.3.1 En relación con la narrativa audiovisual y los efectos especiales:

5.3.1.1 Efectos especiales con los personajes de la película por conceptos:

- El personaje provoca la aparición del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Esta premisa se cumple en un 26,67% según las quince escenas seleccionadas para realizar dicho análisis. Este es un porcentaje superior a una cuarta parte de la muestra que nos indica una relación entre los personajes y el efecto especial y el etalonaje, siendo -los personajes- elementos representativos del plano de contenido que ayudan a la creación de plano de expresión. No constituye un resultado significativo pero se observa su presencia.

- La influencia del efecto especial en el estado físico y psicológico del personaje. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). En este aspecto, el resultado ha sido de un 33,33% obteniendo como conclusión que el personaje ha sufrido una consecuencia física en un poco más de una cuarta parte de las muestras. Esta afección física y síquica es producida en el personaje por la el efecto especial más veces que cuando el personaje provoca la aparición del efecto especial. Entre los daños físicos se observan la transformación de Smeagol en Gollum, la pérdida del dedo de Frodo, muertes de los soldados en la lucha entre otros.

- El personaje es el efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 60% dentro de esta película generando como conclusión que las veces en que el propio personaje es el mismo efecto especial se encuentra en más de la mitad de las escenas seleccionadas. Esto se debe fundamentalmente a la presencia de Gollum en la obra cinematográfica. Gollum es objeto virtual que dentro del filme ha tomado un papel protagonista por ese motivo es que su presencia es mucho más constante.

- Como medio que sirve al personaje para desarrollar la acción. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 40% dentro de esta película, por tanto el efecto especial como medio que sirve al personaje para realizar la acción, es una función destacada pero no llega a la mitad de las escenas seleccionadas por tanto, su presencia en el plano de la expresión es visible pero no fundamental.

- El efecto especial se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer de la escena. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 20% dentro de esta película, en consecuencia su funcionalidad como medio constructor del plano de la expresión

no tiene especial relevancia –puesto que estamos hablando de una presencia inferior a la cuarta parte de la muestra- salvo en los momentos que el guión lo requiera.

- Lucha del personaje contra el efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 53,33% dentro de esta película. Si observamos con detenimiento es casi el mismo porcentaje obtenido cuando hablábamos del personaje como efecto especial. Este concepto nos ayuda a concluir que en esta película el efecto especial y el personaje han tenido una relación estrecha a lo largo de las diferentes escenas.

- El modelo virtual como personaje. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 33,33% dentro de esta película entendiendo que la presencia de personajes virtuales en la misma no es lo más destacado pero su uso es importante para ciertas escenas.

5.3.1.2 Efectos especiales con la acción de la película por conceptos:

- Efecto especial forma parte de la acción en todo momento. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 66,67% dentro de esta película entendiendo que más de la mitad de las escenas seleccionadas tienen una presencia de algún efecto especial como parte permanente de la acción en la película.

- Efecto especial provoca la acción. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 53,33% dentro de esta película entendiendo que la presencia del efecto especial como provocador de la acción esta inmersa en la película en más de la mitad de las escenas de la misma.

- Aparición del efecto especial como consecuencia de una acción. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 40% dentro de esta película entendiendo que casi la mitad de las escenas estudiadas y realizadas en esta película poseen efectos especiales que aparecen como consecuencia directa de la acción realizada.

5.3.1.3 Efectos especiales con el espacio la película por conceptos:

- Espacio forma parte del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 86,67% dentro de esta película por tanto se puede afirmar que la mayor parte del espacio de esta obra cinematográfica esta elaborado gracias al uso de los efectos especiales sobre la base de escenarios reales.

- El efecto especial se integra en el espacio real. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 20% dentro de esta película entendiendo que la integración del efecto especial dentro del espacio real es menor a una cuarta parte de las escenas seleccionadas.

- Espacio sufre las consecuencias del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 6,67% dentro de esta película entendiendo que en esta película los ataques y batallas se desarrollan en campos abiertos, permitiendo que las construcciones arquitectónicas no se destruyan.

- Utiliza otros espacios. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 13,33% dentro de esta película entendiendo que los personajes y las acciones dejan de actuar en ese escenario en menos de una cuarta parte de la película. Un escenario que dejan momentáneamente por otro dentro de la misma escena.

- Espacio mimético con la realidad. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 20% dentro de esta película entendiendo que los espacios son predominantemente imaginarios y que menos de una cuarta parte de ellos intentan ser parecidos a nuestra realidad.

5.3.1.4 Efectos especiales con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato fílmico. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 86,67% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de las tres cuartas partes de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún efecto especial. Mientras el flashforward está presente en esta obra cinematográfica en un 13,33% puesto que solo ha sucedido en dos de las quince escenas que se estudiaron en el análisis.

5.3.2 En relación con la narrativa audiovisual y el etalonaje:

5.3.2.1 Relación del etalonaje con los personajes de la película por conceptos:

- Caracterización. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%.

- El personaje adquiere una coloración acorde con la tonalidad de la escena. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 20% dentro de esta película.

- Resalta al personaje otorgándole una característica única en su color. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 6,67% dentro de esta película.

De estos resultados deducimos que a lo largo de esta película el etalonaje como herramienta que permite al personaje adquirir una coloración acorde con la tonalidad de la escena es lo más destacado frente a su uso como herramienta que otorga una característica única de color ó como herramienta caracterizadora de un personaje. El uso del etalonaje como herramienta que permite al personaje adquirir una coloración acorde con la tonalidad de la escena es menos de una cuarta parte de la muestra pero en relación a los demás conceptos es el que más fuerza representa.

5.3.2.2 Etalonaje con la acción en la película por conceptos:

- Describe la acción. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 33,33%, quiere decir que cinco de las quince escenas analizadas han sido descritas por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de estas.

5.3.2.3 Etalonaje con el espacio en la película por conceptos:

- Etalonaje del espacio real donde se desarrolla la acción. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto referido al espacio se observa en la película en un 26,67%. Este porcentaje resulta poco valorado porque no es una característica que el espectador note fácilmente mientras está viendo la película.

- Resalta el espacio otorgándole un color identificativo. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Es el porcentaje más bajo si lo comparamos con el resto de conceptos analizados en este apartado. Esto es así porque se trata de una película de fantasía que recrea una cultura que no se caracteriza precisamente por el color que adquieren los personajes.

- Etalonaje como creador de espacio. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto referido al espacio se observa en la película en un 60%, y es el concepto más destacado cuando hablamos de espacio. Más de la mitad de las escenas seleccionadas poseen un etalonaje que lo que hace es crear un espacio determinado acorde con el plano de contenido que se quiere mostrar en el plano de la expresión.

5.3.2.4 Etalonaje con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato fílmico. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en un 86,67% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de la tercera parte de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún etalonaje. Mientras el flashforward está presente en esta obra cinematográfica en un 13,33% puesto que solo ha sucedido en dos de las quince escenas que se estudiaron en el análisis.

5.3.3 En relación con los recursos retóricos:

5.3.3.1 Figuras retóricas de dicción (por conceptos):

- Epífora. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Dentro de este porcentaje lo que se representa básicamente son luchas entre soldados, y fundamentalmente las tres veces que Frodo intenta coger la mano de Sam para no caer en el abismo.

- Enumeración. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 33,33%, representado en la cantidad de tropas y olifantes que aparecen en las escenas estudiadas.

- Clímax. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Dos de las quince escenas estudiadas contienen planos de expresión que van incrementándose gradualmente hasta que alcanzan un punto álgido.

- Anáfora. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 20%, repitiéndose elementos como las veces en que los troles golpean la puerta de entrada a Gondor con el lobo de madera incandescente, estocadas y luchas entre los ejércitos entre otras, cuya presencia se encuentra al comienzo de la escena.

- Repetición. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 73,33%. Las repeticiones son la cantidad de piedras que se arrojan repetidas veces hacia la fortaleza, las veces en las que Frodo cae sobre la telaraña, golpes de espada de Sam a la telaraña entre otras.

- Elipsis. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 26,67%. En cuatro de las quince escenas seleccionadas observamos como se produce una reducción de tiempo de la mano de la elipsis en escenas diferentes y no consecutivas.

- Hipérbaton. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 53,33%. Las pérdidas del discurso nominal de la escena no son acusadas en esta película puesto que se dan en un poco más de la mitad de la muestra estudiada.

- Reticencia. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 26,67%. En más de una cuarta de las escenas seleccionadas para esta investigación observamos que hay conceptos que no se expresan a través del lenguaje sino que son entendidos debido a la puesta en escena que se realiza en el plano expresivo.

5.3.3.2 Figuras retóricas de pensamiento (por conceptos):

- Antítesis. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 60%. En más de la mitad de las escena existe un personaje protagonista y antagonista quienes comienzan a luchar entre si.

- Paradoja. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 20%. Los personajes que antes luchaban a favor de la comitiva como

Saruman ahora se encuentran del bando contrario. Esta idea se observa en la película en casi la cuarta parte de las escenas seleccionadas.

- Prosopopeya. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 73,33%. En casi tres cuartas partes los personajes que aparecen en la película son personajes inertes a los cuales se les ha proporcionado vida a través del uso de los efectos especiales. Entre estos personajes se encuentran Barbol, troles, Gollum, araña entre otros.

- Prosografía. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Realmente la descripción detallada se observa en esta película en la escena del hallazgo del anillo y en la escena del rey de los muertos.

- Etopeya. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 66,67%. Esta es una de las figuras retóricas de pensamiento más utilizadas en esta película. Casi tres cuartas partes (casi en su conjunto) muestran planos de la expresión en donde el espectador puede observar el carácter del personaje con o sin la ayuda de efectos especiales y etalonaje.

- Pragmatografía. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. En la única escena en la que se muestra este recurso retórico es en la última escena de esta película y que además corresponde con la última escena de la trilogía. Esta escena se llama “Sauron derrotado”.

- Topografía. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 60%. Esta es una película donde se observan grandes paisajes de Nueva Zelanda retocados y adaptados a través del uso de efectos especiales y etalonaje.

- Cronografía. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. La descripción de los hechos en el tiempo no es una característica de esta película relacionada con los efectos especiales y etalonaje, por ende, una pequeña parte de esta solo la describe.

- Retrato. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Este recurso retórico se presente en menos de una cuarta parte de las escenas seleccionadas en la película, de allí que no trascienda su relación con los efectos especiales y el etalonaje.

- Apóstrofe. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 66,67%. Es uno de los recursos retóricos más importantes al igual que la

etopeya. En más de la mitad de la película se observan momentos en que los personajes luchan o están al pendiente de una determinada acción y de pronto esta se rompe cambiando el hilo del discurso, y por ende, el personaje presta más atención a ese nuevo elemento.

- Comparación. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Dentro de las escenas seleccionadas para esta investigación esta se observa en el momento en que Gandalf y Pippin llegan a los altos de la fortaleza de Minas Tirith y Pippin observa el árbol que se encuentra allí y lo compara con el árbol que vio a través de la bola de cristal de Saruman.

- Alusión. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. No llega a una cuarta parte de las películas seleccionadas para el análisis pero es importante mencionar la referencia a la que se hace en ciertos momentos.

- Asociación. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Se presenta en el momento en el que Sam asocia a la luz con el miedo que tiene la araña, de allí que comience a enseñarle la lámpara todo el tiempo posible. Otra forma de asociación se presenta en la batalla de en los campos de Pelennor cuando un olifante cae y una cuantos caen también por asociación.

- Perífrasis. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Este recurso retórico se utiliza para mostrar todo el recorrido que han tenido que hacer Pippin y Gandalf para llegar a Minas Tirith.

- Idoloqueya. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Este recurso retórico se utiliza básicamente para hacer que los muertos –a quienes va a pedir ayuda, Aragon- expresen sus pensamientos y puedan interactuar con él.

5.3.3.3 Figuras retóricas de tropos (por conceptos):

- Metonimia. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 60%, puesto que hablamos de las consecuencias de las acciones de los personajes. Es uno de los recursos más utilizados en esta película junto con la etopeya y apóstrofe.

- Énfasis. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 53,33%. Más de la mitad de las escenas en esta película poseen una dosis elevada de énfasis en las actuaciones de los personajes. Esto se debe a la naturaleza de la obra cinematográfica y al papel que realiza el actor en determinadas escenas. La mayor parte del énfasis lo observamos en escenas de lucha o enfrentamiento.

- Ironía. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%, puesto que pocos son los casos en los que aparece este recurso.
- Caricatura. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Este recurso se presenta en dos escenas de la muestra seleccionada. La primera de ellas es cuando aparece el Nazgul. Este elemento virtual está caricaturizado siendo exageradas sus formas y su rostro para hacerlo más temible. Y la segunda escena es cuando observamos el rostro del comandante del ejército de Saruman que posee una cara totalmente deforme y donde la piel sobre sale en forma de enormes bultos.
- Hipérbole. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 60%. Su uso es importante debido a la connotación que ejerce sobre los actores y sobre el espectador que está viendo la película. Al exagerar las dimensiones de los elementos y personajes crea mayor sensación en las características positivas o negativas que posee ese modelo en concreto.
- Antonomasia. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Este recurso retórico permite renombrar a los personajes con determinados apelativos que le son otorgados de acuerdo al desarrollo de la película. La antonomasia más representativa de esta película es Gollum quien empezó llamándose Smeagol.

5.3.4 Relación con la creatividad: (efectos especiales)

- Integración del efecto especial en el entorno real. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 20%.
- Integración en los planos de acción. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 20%.
- Aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 33,33%.
- Animatronic. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 13,33%.
- Acción de los actores frente a personajes imaginarios. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 33,33%.

Según estos datos podemos concluir a cerca de la creatividad de la escena en relación a los efectos especiales, en que estos se presentan en un 33,33% dentro de la película como aplicaciones de diferentes técnicas de creación de efectos especiales y el concepto de acción de los actores frente a los personajes imaginarios. Estas dos premisas son las que más destacan en esta película seguidas de integración del efecto especial en el entorno real, y integración en los planos de acción que poseen un 20% y la construcción de animatronic que no llegan ni a una cuarta parte de la muestra de estudio.

5.3.5 Relación con la originalidad de la escena: (efectos especiales)

- Objeto modelado. Película: "El Señor de los Anillos, El retorno del Rey" (2003). Este concepto se observa en la película en un 46,67%.
- Efecto especial como medio para resolver una demanda de guión. Película: "El Señor de los Anillos, El retorno del Rey" (2003). Este concepto se observa en la película en un 46,67%.
- Uso de un efecto especial por parte del modelo virtual. Película: "El Señor de los Anillos, El retorno del Rey" (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%.
- Movimiento de animación. Película: "El Señor de los Anillos, El retorno del Rey" (2003). Este concepto se observa en la película en un 40%.

En consecuencia, los datos aquí expuestos nos indican que la originalidad de la escena en relación a los efectos especiales se presenta en casi la mitad de las escenas seleccionadas en características como si el elemento es un objeto modelado y la forma en que se resuelve una demanda de guión. Mientras que el movimiento en la animación también destaca por su presencia pero un poco menos que los conceptos mencionados anteriormente.

5.3.6 Relación con la creatividad: (etalonaje)

- Etalonaje que crea atmósfera. Película: "El Señor de los Anillos, El retorno del Rey" (2003). Este concepto se observa en la película en un 73,33%.
- Integración de los personajes rodados en Chromakey. Película: "El Señor de los Anillos, El retorno del Rey" (2003). Este concepto se observa en la película en un 26,67%.

Según los datos obtenidos de esta investigación, la creatividad en el etalonaje se presenta con mayor fuerza al momento en que se crea una atmósfera gracias a los cambios de color en la imagen, mientras que la integración de los personajes rodados en cromakey tiene una presencia de un poco más de una cuarta parte de la muestra estudiada.

5.3.7 Relación con la originalidad de la escena: (etalonaje)

- Cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%.
- Colocación de luces y formas para etalonar. Película: “el señor de los anillos, el retorno del rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 6,67%.
- Refuerza la presencia del efecto especial. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 20%.
- Integración de modelos 3d en imágenes reales. Película: “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003). Este concepto se observa en la película en un 26,67%.

En relación con el etalonaje, la originalidad de las escenas analizadas, tienen como característica más destacada la integración de modelos 3D en imágenes reales, que aunque no esta presente en la mitad de la película, sobresale frente a otros conceptos como el uso del etalonaje como refuerzo del efecto especial. Mientras que en un menor porcentaje se encuentran la colocación de luces y las formas para etalonar, y los cambios de luz en la escena

5.3.8 Valoración de los resultados globales de la película:

“El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003)

Comenzamos el recuento de datos obtenidos en esta investigación interpretando los datos relacionados a la interacción entre los efectos especiales y los personajes. De esta primera relación con este recurso narrativo obtenemos la siguiente información:

En la película “El Señor de los Anillos, El retorno del Rey” (2003), el personaje como efecto especial es el concepto que más veces se ha repetido a lo largo de este filme. Con un 60%, constituye más de la mitad de las escenas seleccionadas para esta investigación. Esto se debe a la misma premisa que hemos mencionado en el resumen del análisis de la anterior película. La presencia de Gollum en esta tercera parte de película hace que este concepto sea el que más presencia tenga debido a que Gollum es un personaje íntegramente creado con efectos especiales pero con movimientos y gestos basados en la actuación de un actor real. El uso de técnicas como el “performance capture” ha permitido que Gollum pueda crearse y que tenga un papel tan importante como tiene en la película.

Asimismo, otro concepto relacionado que tiene un elevado porcentaje es lucha del personaje contra el efecto especial. Este aparece en un 53,33%, y es la consecuencia del párrafo anteriormente. Al haber un elevado porcentaje de personajes creados a través de efectos especiales, las luchas que se producen son contra estos mismos produciendo, de esta forma, enfrentamientos entre los personajes y el efecto especial.

Otro porcentaje a destacar es el efecto especial como medio que sirve al personaje para desarrollar la acción. Este concepto aparece en un 40% a lo largo de todas las escenas seleccionadas. Casi la mitad de las escenas analizadas se sirven de los efectos especiales para desarrollar la acción. De los demás conceptos analizados observamos como la influencia en el estado físico y psicológico del personaje de la escena y el modelo virtual como personaje cuentan con un porcentaje de 33,33%, mientras que el concepto que menor presencia tiene en estas escenas es el efecto especial se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer.

Analizamos los resultados relacionados a la interacción entre el efecto especial y la acción. En más de la mitad de las escenas seleccionadas el efecto especial forma parte de la acción en todo momento. Los datos indican que un 66,67% de las escenas estudiadas presentan un efecto especial que se encuentra siempre presente en el desarrollo de la acción.

En relación al espacio y los efectos especiales, los resultados nos indican que el espacio forma parte del efecto especial en un 86,67%, de lo cual podemos afirmar que en esta película la mayoría de los escenarios han sido elaborados gracias a la intervención de los efectos especiales. Este concepto al tener un porcentaje bastante elevado deja casi ensombrecidos a los demás conceptos. El concepto con menor presencia es el que se refiere al espacio que sufre las consecuencias del efecto especial con un 6,67%.

Y finalmente, estudiamos los resultados obtenidos en relación al tiempo narrativo que nos permiten afirmar que los efectos especiales casi no intervienen ni alteran el tiempo fílmico. Esta afirmación se debe a que en un 86,67% el tiempo narrativo transcurre sin ningún cambio y que tan sólo un 13,33% corresponde a un flashback que ayuda a la narración de los hechos.

Realizamos el mismo análisis pero esta vez comparando todos estos criterios en relación al etalonaje. La presencia del etalonaje como concepto influyente en el personaje se encuentra poco visible en esta película. Los resultados obtenidos en todos los conceptos son inferiores a una cuarta parte de las escenas estudiadas para esta película, de allí que podamos afirmar, que su presencia no es palpable pero su trabajo se encuentra realmente inmerso en la película. Teniendo en cuenta esta base, el concepto que más destaca frente a los demás es el personaje que adquiere una coloración acorde con la tonalidad de la escena. Este concepto se presenta en un 20% de las escenas estudiadas.

En relación a la acción, el concepto más importante es el etalonaje como descriptor de la acción. Un 33,33% de las escenas estudiadas para esta película posee esta característica que ayuda enormemente a la creación de una atmósfera más acorde con la acción desarrollada.

En relación al espacio, el concepto más destacado es el etalonaje como creador de espacio. Este se presenta en un 60% de las escenas seleccionadas para este estudio haciendo posible

la afirmación de que el etalonaje ayuda a la creación de escenarios propicios para que los personajes puedan desarrollar sus acciones.

En cuanto al tiempo narrativo se repiten los mismos porcentajes mencionados para los efectos especiales. Un 86,67% de las escenas analizadas cuentan un tiempo fílmico sin alteración alguna a causa del etalonaje, pero sólo un 13,33% presenta una alteración del tiempo producida por la conjunción del etalonaje y los efectos especiales. Esta alteración, a la que contribuye el etalonaje, es un flashback que permite desarrollar las acciones requeridas dentro del guión.

Hasta aquí hemos desarrollado los resultados obtenidos de las relaciones entre los efectos especiales y el etalonaje con diferentes elementos narrativos. Seguidamente se comenzará el análisis de los diferentes recursos retóricos que he encontrado en el estudio de las escenas de esta película.

Comenzamos este análisis con los recursos retóricos de dicción. La repetición es el recurso retórico más empleado en este filme. Tiene presencia en un 73,33% de las escenas estudiadas permitiendo la afirmación de que en esta película existe muchos elementos que se repiten constantemente y ayudan al desarrollo narrativo de la misma.

Después de la repetición, el hipérbaton es el recurso retórico que más presencia tiene en esta película. Después del hipérbaton los demás recursos narrativos encontrados en este filme sobrepasan ligeramente una cuarta parte de las escenas seleccionadas. Así pues, la enumeración posee un 33,33% seguida de la elipsis y la reticencia con un 26,67%. Mientras que los recursos narrativos que más porcentajes tienen son la epífora y el clímax.

En cuanto al resumen de los resultados de los recursos retóricos de pensamiento la prosopopeya es el que mayor presencia tiene en esta película. En más de las tres cuartas partes de las escenas analizadas existen personajes o elementos inertes que han sido dotados de vida gracias a la intervención de los efectos especiales.

Después de la prosopopeya, los recursos retóricos de pensamiento que mayor presencia tienen en la escena son los siguientes: la etopeya y la apostrofe con un 66,67%, seguidos de la antítesis y topografía con un 60%. Mientras estos son los resultados más altos los recursos menos utilizados (con un 6,67%) son: la pragmatografía, cronografía, comparación, retrato, perífrasis y idolopeya.

Y para terminar con el resumen de las figuras retóricas, estudiamos los resultados de los tropos encontrados en esta película. Los recursos retóricos de la metonimia y la hipérbole son los tropos con mayor porcentaje en esta película. Ambos tienen presencia en un 60% de las

imágenes analizadas. Después de estos dos tropos, el énfasis es otro recurso también bastante visible en este filme. Su presencia se evalúa en un 53,33% dentro de las escenas estudiadas. Mientras que estos son los tropos que tienen una presencia importante en la película, los que menos presencia tienen son: la ironía, caricatura y antonomasia.

Finalmente vamos a resumir los resultados encontrados al momento de analizar la creatividad y originalidad de la escena en relación a la presencia de los efectos especiales y el etalonaje en cada una de las escenas analizadas.

En relación a la creatividad y originalidad de la escena relativa a los efectos especiales. Los criterios de creatividad de la escena tienen en la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales y la acción de los actores frente a personajes imaginarios los conceptos más visibles a lo largo de las escenas analizadas. Mientras que los conceptos con menos presencia relativos a este apartado, los encontramos en el uso de animatronics.

Con respecto a la originalidad de la escena, el objeto modelado y el efecto especial como medio para resolver una demanda de guión son los dos criterios que mayor presencia tienen en la película con un 46,67%. Mientras que el uso de un efecto especial por parte del modelo virtual tiene un porcentaje de 6,67%.

Finalmente, terminamos con el resumen de los resultados de esta película, analizando los datos obtenidos en referencia a la creatividad y originalidad de la escena relacionada con el etalonaje. Podemos afirmar que el concepto más visible de creatividad en la escena relacionado con el etalonaje se encuentra en la forma que el etalonaje tiene de crear atmósfera. Esta idea está presente en un 73,33%.

Mientras que la originalidad de la escena relacionada al etalonaje tiene como concepto principal la integración de modelos 3D en imágenes reales. Siendo los criterios menos utilizados los cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma y la colocación de luces y formas para etalonar.

5.4 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA:

“HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL” (2001).

La cuarta película estudiada fue “HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL” (2001). De esta obra cinematográfica se han obtenido diferentes resultados que voy a destacar según los conceptos estudiados.

5.4.1 En relación con la narrativa audiovisual y los efectos especiales:

5.4.1.1 Efectos especiales con los personajes de la película por conceptos:

- El personaje provoca la aparición del efecto especial. Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Esta premisa se cumple en un 66,67% según las quince escenas seleccionadas para realizar dicho análisis.

Este es un porcentaje elevado que nos indica una relación estrecha entre los personajes y, el efecto especial y etalonaje, siendo -los personajes- elementos representativos del plano de contenido que ayudan a la creación de plano de expresión.

- La influencia del efecto especial en el estado físico y psicológico del personaje. Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). En este aspecto, el resultado ha sido de un 80% obteniendo como conclusión que el personaje ha sufrido una mayor consecuencia física producida por la el efecto especial, que las veces en que este ha provocado su aparición. Entre los daños físicos se observan cambios de ánimos, transformaciones, golpes entre otros.

- El personaje es el efecto especial. Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en un 73,33% dentro de esta película generando como conclusión que las veces en que el propio personaje es el mismo efecto especial es realmente alta en esta obra cinematográfica. Entre los personajes de esta película que son efectos especiales en si mismos destacan serpiente, la gata en la que se transforma la profesora Minerva McGonagall, el sombrero que decide la familia a la que pertenecen los niños entre otros.

- Como medio que sirve al personaje para desarrollar la acción. Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en un 60% dentro de esta película, por tanto el efecto especial como medio que sirve al personaje para realizar la acción es una función destacada dentro del plano de la expresión.

- El efecto especial se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer de la escena. Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en un 60% dentro de esta película, en consecuencia su funcionalidad como medio constructor del plano de la expresión tiene especial relevancia en los momentos que el guión lo requiera.

- Lucha del personaje contra el efecto especial. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 33,33% dentro de esta película. Si observamos con detenimiento es un porcentaje inferior al obtenido cuando hablábamos del personaje como efecto especial. Este concepto nos ayuda a concluir que en esta película el efecto especial y el personaje han tenido relación a lo largo de las diferentes escenas, pero que no es una característica primordial el contenido que se refleje en el plano de la expresión.

- El modelo virtual como personaje. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 13,33% dentro de esta película entendiendo que la presencia de personajes virtuales en la misma no es lo más destacado puesto que solo estamos hablando de dos personajes virtuales dentro de las quince escenas seleccionadas.

5.4.1.2 Efectos especiales con la acción de la película por conceptos:

- Efecto especial forma parte de la acción en todo momento. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 80% dentro de esta película entendiendo que en más de sus tres cuartas partes se cuenta con la presencia de algún efecto especial como parte permanente de la acción en la película.

- Efecto especial provoca la acción. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 40% dentro de esta película entendiendo que la presencia del efecto especial como provocador de la acción esta inmersa en la película casi en la mitad de las escenas de la misma.

- Aparición del efecto especial como consecuencia de una acción. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 53,33% dentro de esta película entendiendo que más de la mitad de las escenas estudiadas y realizadas en esta película poseen efectos especiales que aparecen como consecuencia directa de la acción realizada.

5.4.1.3 Efectos especiales con el espacio la película por conceptos:

- Espacio forma parte del efecto especial. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 26,67% dentro de esta película por tanto se puede afirmar que el espacio de esta obra cinematográfica esta elaborado, en una cuarta parte, gracias al uso de los efectos especiales sobre la base de escenarios reales.

- El efecto especial se integra en el espacio real. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 93,33% dentro de esta película entendiendo que la integración del efecto especial dentro del espacio real es muy elevada en relación al uso de efectos especiales para la creación de escenarios.

- Espacio sufre las consecuencias del efecto especial. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 20% dentro de esta película entendiendo que al ser una película de fantasía tiene pocos momentos en que el espacio sufre las consecuencias del

efecto especial. En esta película esas consecuencias destructivas son ocasionadas por los propios personajes o elementos que interactúan con los mismos.

- Utiliza otros espacios. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 13,33% dentro de esta película entendiendo que los personajes y las acciones dejan de actuar en ese escenario en menos de una cuarta parte de la película. Un escenario que dejan momentáneamente por otro dentro de la misma escena.

- Espacio mimético con la realidad. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 26,67% dentro de esta película entendiendo que los espacios son predominantemente imaginarios y que un poco más de una cuarta parte de ellos intentan ser parecidos a nuestra realidad.

5.4.1.4 Efectos especiales con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato filmico. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 86,67% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de las tres cuartas partes de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún efecto especial. Mientras que la ralentización y elipsis están presentes en esta obra cinematográfica en un 7,69% puesto que solo han sucedido en una de las escenas quince escenas que se estudiaron en el análisis.

5.4.2 En relación con la narrativa audiovisual y el etalonaje:

5.4.2.1 Relación del etalonaje con los personajes de la película por conceptos:

- Caracterización. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%.

- El personaje adquiere una coloración acorde con la tonalidad de la escena. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 20% dentro de esta película.

- Resalta al personaje otorgándole una característica única en su color. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 6,67% dentro de esta película.

De estos resultados deducimos que a lo largo de esta película el etalonaje como caracterizador único del personaje y como herramienta para otorgarle al personaje una característica única en su color no tienen tanta presencia, siendo lo más destacado (entre los conceptos analizados) el etalonaje como herramienta que ayuda a que el personaje adquiera una coloración acorde con la tonalidad de la escena.

5.4.2.2 Etalonaje con la acción en la película por conceptos:

- Describe la acción. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%, quiere decir que sólo una de las quince escenas analizadas han sido descritas por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de estas.

5.4.2.3 Etalonaje con el espacio en la película por conceptos:

- Etalonaje del espacio real donde se desarrolla la acción. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 26,67% concluyendo que un poco más de la cuarta parte de las escenas seleccionadas han tenido un etalonaje del espacio real donde se desarrollaba la acción. Esto se debe a que en este tipo de escenas el etalonaje no es algo que sobresalga inmediatamente.

- Etalonaje como creador de espacio. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto referido al espacio se observa en la película en un 46,67%. Estamos hablando de un poco menos de la mitad de las escenas estudiadas esto quiere decir que casi en un cincuenta por ciento el etalonaje sirve para crear espacio en la escena.

5.4.2.4 Etalonaje con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato filmico. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en un 100% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en la totalidad de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún etalonaje.

5.4.3 En relación con los recursos retóricos:

5.4.3.1 Figuras retóricas de dicción (por conceptos):

- Epífora. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Dentro de este porcentaje lo que se representa básicamente son las veces en que Harry demuestra su talento sobre la escoba volando con ella sobre el patio del colegio.

- Clímax. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Dos de las quince escenas estudiadas contienen planos de expresión que van incrementándose gradualmente hasta que alcanzan su punto álgido.

- Anáfora. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 13,33%, repitiéndose elementos como los golpes que produce su primo al bajar las escaleras y las repetidas veces que Harry tiene problemas para incorporarse a su escoba mientras juega el partido de Quidditch.

- Repetición. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 86,67%. Las repeticiones son las veces que Dumbledore apaga las farolas, cuando Harry repite la acción de mover las varitas para saber cual es la que le viene bien, cuando los niños corren hacia el andén $9\frac{3}{4}$. entre otras.

- Elipsis. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 20%. En tres de las quince escenas seleccionadas observamos como se produce una reducción de tiempo de la mano de la elipsis en escenas diferentes y no consecutivas.

- Hipérbaton. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 53,33%. Las pérdidas del discurso nominal de la escena son pertinentes en la mitad de las escenas de esta película.

- Reticencia. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. En menos de una cuarta de las escenas seleccionadas para esta investigación observamos que hay conceptos que no se expresan a través del lenguaje sino que son entendidos debido a la puesta en escena que se realiza en el plano expresivo.

5.4.3.2 Figuras retóricas de pensamiento (por conceptos):

- Antítesis. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 26,67%. En poco más de una cuarta de las escenas existe un personaje protagonista y antagonista quienes comienzan a luchar entre si.

- Paradoja. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Esta idea se observa en la película en casi la cuarta parte de las escenas seleccionadas.

- Prosopopeya. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 86,67%. Más de las tres cuartas partes de las escenas seleccionadas poseen personajes inertes a los cuales se les ha proporcionado vida a través del uso de los efectos especiales. Entre estos personajes se encuentra el gato en que se transforma la profesora Minerva McGonagall, la serpiente que visita Harry en el zoo, el perro de tres cabezas entre otros.

- Etopeya. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 33,33%. Esta es una de las figuras retóricas de pensamiento donde podemos conocer el carácter del personaje con la ayuda o no de los efectos especiales y etalonaje. Se presenta en un poco más de la cuarta parte de las escenas seleccionadas.

- Pragmatografía. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Tan sólo una de las escenas seleccionadas presenta este recurso. Recordemos que la escena donde se encuentra este recurso es aquella en la que Harry, Hermione y Ron son atrapados por una planta que comienza a ahorcarles.

- Topografía. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 13,13%. Esta es una película donde se describen paisajes pero la mayoría de

sus escenas se desarrollan en los interiores del castillo de Hogward, de allí que este porcentaje no alcance ni a una cuarta parte de las escenas seleccionadas.

- **Apostrofe.** Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en la película en un 53,33%. Es uno de los recursos retóricos más importantes al igual que la prosopopeya. En más de la mitad de la película se observan momentos en que los personajes están al pendiente de una determina acción y de pronto esta se rompe cambiando el hilo del discurso, y por ende, el personaje presta más atención a ese nuevo elemento.

- **Alusión.** Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. No llega a una cuarta parte de las películas seleccionadas para el análisis pero es importante mencionar la referencia a la que se hace en ciertos momentos. El único momento en que se presenta este recurso en esta película es cuando Hermione se dirige hacia el profesor Snape para hacerle un conjuro porque hace alusión a que él es el responsable de que Harry no pueda controlar su escoba.

- **Asociación.** Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en la película en un 26,67%. Significa que su presencia se encuentra en un poco más de la cuarta parte de las escenas estudiadas.

- **Perífrasis.** Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Este recurso retórico se utiliza básicamente cuando Harry, Hermione y Ron tienen que jugar toda una partida de ajedrez para poder llegar a la siguiente puerta.

- **Idolopeya.** Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Este recurso se presenta en la figura de los fantasmas pertenecientes a cada escuela y los diálogos que estos entablan con los niños mientras que estos se encuentran comiendo en el comedor principal.

5.4.3.3 Figuras retóricas de tropos (por conceptos):

- **Metonimia.** Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en la película en un 60%, puesto que hablamos de las consecuencias de las acciones de los personajes. Es uno de los recursos más utilizados en esta película junto con la prosopopeya y apóstrofe.

- **Énfasis.** Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en la película en un 20%. Casi una cuarta parte de las escenas en esta película poseen una dosis elevada de énfasis en las actuaciones de los personajes. Esto se debe a la naturaleza de la obra cinematográfica y al papel que realiza el actor en determinadas escenas.

- **Ironía.** Película: “Harry Potter y La Piedra Filosofal” (2001). Este concepto se observa en la película en un 20%, puesto que pocos son los casos en los que aparece este recurso. Una de las

ironías más representativas se presenta en la escena en que Hermione, Harry y Ron caen sobre una planta que amortigua su caída. Lo que al principio parece muy bondadoso al final resulta que comienza a ahorcarlos.

- **Metáfora.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. En la única escena en que se observa este recurso es cuando la profesora Minerva McGonagall comienza a transformarse de gato a persona.
- **Alegoría.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%. Solo una de las quince escenas seleccionadas posee este recurso. Esta escena es en la que Harry se monta sobre la escoba e intenta atrapar el mosquito en forma de llave quien representa la apertura hacia una nueva habitación.
- **Hipérbole.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 33,33%. Aunque no llega a la mitad de las escenas seleccionadas su uso es importante debido a la connotación que ejerce sobre los actores y sobre el espectador que está viendo la película. Al exagerar las dimensiones de los elementos y personajes crea mayor sensación en las características positivas o negativas que posee ese modelo en concreto.
- **Antonomasia.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 13,33%. Sólo dos de las quince escenas que han sido estudiadas para esta investigación poseen este recurso retórico. La más destacada de ellas es la figura de la profesora Minerva McGonagall que en realidad su apelativo sería la forma animal de gato en la que se convierte.

5.4.4 Relación con la creatividad: (efectos especiales)

- **Integración del efecto especial en el entorno real.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 53,33%.
- **Integración en los planos de acción.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%.
- **Aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 33,33%.
- **Uso de animatronic.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 20%.
- **Uso de precisas técnicas de animación de objetos.** Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%.

- Acción de los actores frente a personajes imaginarios. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 20%.

Según estos datos podemos concluir a cerca de la creatividad de la escena en relación a los efectos especiales que estos se presentan en más de la mitad de la película como integraciones del efecto especial en el entorno real seguidos de más de una cuarta parte de las escenas relacionadas con el concepto de aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales. Mientras que integración en los planos de acción y el uso de precisas técnicas de animación de objetos sólo poseen una escena representativa.

5.4.5 Relación con la originalidad de la escena: (efectos especiales)

- Objeto modelado. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 20%.
- Efecto especial como medio para resolver una demanda de guión. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 46,67%.
- Actuación del mismo personaje varias veces en la misma escena. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%.
- Movimiento de animación. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 40%.

En consecuencia, los datos aquí expuestos nos indican que la originalidad de la escena en relación a los efectos especiales se presenta en un poco menos de una cuarta parte de las escenas seleccionadas en características como objeto modelado. Mientras que tanto efecto especial como medio para resolver una demanda de guión como movimiento de animación poseen porcentajes superiores a una cuarta parte de las escenas seleccionadas llegando casi a un cincuenta por ciento en el caso del efecto especial como medio para resolver una demanda de guión.

5.4.6 Relación con la creatividad: (etalonaje)

- Etalonaje que crea atmósfera. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 53,33%.
- Integración de los personajes rodados en Chromakey. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 13,33%.
- Caracterización. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 33,33%.

Según los datos obtenidos de esta investigación, la creatividad en el etalonaje se presenta con mayor fuerza al momento en que se crea una atmósfera gracias a los cambios de color en la imagen, mientras que la integración no llega ni a una cuarta parte en su empleo.

5.4.7 Relación con la originalidad de la escena: (etalonaje)

- Cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 13,33%.
- Colocación de luces y formas para etalonar. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 6,67%.
- Refuerza la presencia del efecto especial. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 26,67%.
- Integración de modelos 3D en imágenes reales. Película: "Harry Potter y La Piedra Filosofal" (2001). Este concepto se observa en la película en un 33,33%.

En relación con el etalonaje, la originalidad de las escenas analizadas tienen como característica más destacada la integración de modelos 3D en imágenes reales, que aunque no esta presente en la mitad de la película, sobresalen frente a otros conceptos como cambios de luz en la escena y refuerzo del efecto especial. Mientras que en un menor porcentaje se encuentra la colocación de luces y las formas para etalonar.

5.4.8 Valoración de los resultados globales de la película:

"Harry Potter y La piedra filosofal" (2001)

Llegados a este punto se comenzará el análisis de los datos obtenidos para esta película según el estudio realizado de las escenas seleccionadas. El estudio comenzó con el análisis de los efectos especiales en relación a los diferentes elementos de la narración cinematográfica. Así pues, los resultados obtenidos en relación a la interacción de los efectos especiales y el personaje nos indica que la influencia en el estado físico y psicológico del personaje de la escena juega un papel determinante en esta película ya que su presencia se encuentra en un 80% de las escenas seleccionadas.

Este concepto de influencia física y síquica del efecto especial sobre el personaje se observa en escenas como cuando Harry comienza a probar las diferentes varitas mágicas hasta encontrar la suya, cuando, tanto Hermione, Ron y Harry son atacados por la planta que les quiere estrangular, y también en escenas como el juego de ajedrez donde cada una de las piezas de ajedrez (al ser destruidas) provocan heridas a nuestros protagonistas.

Otra idea importante que destaca en relación a los personajes es que estos sean creados a través de técnicas de efectos especiales. Esto quiere decir que en un 73,33% estamos frente a

personajes virtuales creados por artistas del modelado en 3D que fabrican personajes a escala real o por ordenador y les llenan de vida. Después de estos dos importantes conceptos el que más destaca es los personajes como provocadores de la aparición del efecto especial. Aparece en un 66,67% de las escenas de esta película.

De los demás conceptos el menos representativo –con un 13,33%– es el modelo virtual como personaje, utilizado tan sólo en dos de las escenas seleccionadas para el análisis de esta película.

En relación a los efectos especiales y la acción obtenemos como conclusión que en un 80% de las escenas analizadas efecto especial forma parte de la acción en todo momento. Esto tiene bastante coherencia si nos detenemos a pensar que estamos hablando de una película de fantasía donde la mayoría de las acciones se realizan en función a un acto de magia. También por eso es significativo que el siguiente mayor porcentaje –53,33%– lo haya obtenido el concepto de aparición del efecto especial como consecuencia de una acción. Volvemos a hablar de escenas donde la fantasía es la clave de la historia.

En relación con el espacio narrativo lo que predomina es el efecto especial integrado en el espacio real. En un 93,33% de las escenas el efecto especial está integrado dentro del espacio real obteniendo como conclusión que en esta película la fantasía y magia llegan formar parte de los mismos escenarios para brindar mayor credibilidad a la narración.

Los demás conceptos analizados tienen una presencia ligeramente superior a la cuarta parte de las escenas analizadas. Como dato adicional el concepto menos usado es la utilización de otros espacios que ha llegado a obtener un 13,33%.

Para terminar el análisis de las relaciones de los efectos especiales con los elementos narrativos observamos los resultados obtenidos desde el punto de vista del tiempo de la narración. El tiempo fílmico permanece inalterado en un 86,67%, mientras que la presencia de cambios de tiempo producidos por la intervención del efecto especial se reduce a un 7,69% tanto para efectos como elipsis de tiempo y ralentización. Este resultado quiere decir que tan sólo dos de las escenas analizadas para esta película cuentan con una modificación de tiempo elaborada por un efecto especial.

Este mismo análisis se ha realizado en relación al etalonaje y los resultados obtenidos han sido los siguientes. La conclusión más destacada es que la presencia del etalonaje como elemento que trabaja directamente con el personaje, no tiene fuerza determinante en esta película puesto que los porcentajes obtenidos en todos los conceptos han sido inferiores a una cuarta parte de las escenas analizadas. Dentro de este contexto destaca la presencia del personaje que adquiere una coloración acorde con la tonalidad de la escena, al tener una presencia de un 20% en las escenas estudiadas.

En relación a la acción y el etalonaje, esta se presenta sólo en una escena y dentro del concepto de descripción de acción. Este 6,67% pone de manifiesto que la función del etalonaje no es un elemento visible y determinante en la sucesión de los hechos, pero su presencia ayuda a enriquecer y hacer más creíble la historia en términos generales.

En relación al espacio el etalonaje como creador de espacio es el concepto más destacado con un 46,67% proporcionando como conclusión que el etalonaje tiene la importante tarea de crear una atmósfera determinada que ayude a recrear los hechos que se están sucediendo.

En relación al tiempo fílmico, indicar que este no se ve alterado en ningún momento por la intervención del etalonaje a lo largo de todas las escenas estudiadas en esta película. De allí que el 100% de las escenas analizadas hayan tenido el desarrollo de tiempo cronológico sin verse afectadas por la intervención de algún cambio de color que las altere.

Hasta aquí hemos analizados la relación de los efectos especiales y etalonaje en su interacción con los diferentes elementos narrativos que componen la obra cinematográfica. A continuación vamos a analizar los diferentes recursos retóricos que hemos encontrados a lo largo del estudio de las diferentes escenas de esta película.

Como se observa en los anteriores análisis, se ha producido el estudio de los recursos retóricos dividiéndolos en tres grupos. Se comenzará con los recursos retóricos de dicción. Dentro de estos el que mayor presencia ha tenido es el recurso retórico de la repetición. En un 86,67% de las escenas estudiadas se observa la presencia de acciones repetidas por parte de los personajes que actúan en la película.

Mientras que la repetición es el recurso retórico con mayor presencia en esta película, la epífora es el recurso que menos presencia tiene. Tan sólo una de las escenas seleccionadas contiene elementos que se repiten seguidas al final de la escena.

Después de la repetición otro recurso que tiene bastante importancia es el hipérbaton con un 53,33%, seguido de recursos como la elipsis con un 20%, y otros recursos como clímax, anáfora, y reticencia con un 13,33%.

El segundo bloque de recursos retóricos pertenece a las figuras de pensamiento. Una vez más la prosopopeya es el recurso que mayor presencia tiene en este análisis. Un 86,67% de los personajes y elementos que interactúan en la película son creados a través de técnicas de efectos especiales que han hecho posible sus movimientos, gestos y emociones.

Después de la prosopopeya, la apostrofe es el recurso retórico que mayor presencia tiene en la narración al obtener un 53,33% seguido de la etopeya con un 33,33%. Y para terminar mencionar que de todas las figuras retóricas de pensamiento analizadas para esta película las

que menos presencia tienen son: la pragmatografía, alusión, perífrasis, y idolopeya con un 6,67%.

Para finalizar el resumen de los resultados de las figuras retóricas hablamos de los tropos encontrados en esta película. De estos vemos como la metonimia alcanza un 60% de presencia en las escenas estudiadas para esta película. Esto significa que más de la mitad de las escenas analizadas incluyen elementos que provocan cambios de interés entre los protagonistas. Después de la metonimia, otros tropos de interés son –seguidos según porcentaje- la hipérbole, la ironía y el énfasis. Y los que menos presencia tienen en la película son la metáfora y alegoría.

Los últimos criterios para analizar son la creatividad y la originalidad de la escena desde el punto de vista de los efectos especiales y del etalonaje. Comenzamos con los resultados de la creatividad relacionada con los efectos especiales. De esta relación el concepto más destacable es la integración del efecto especial en el entorno real que obtiene un 53,33% de intervención en las escenas estudiadas para esta película. Este resultado es importante destacarlo frente a los demás porque contribuye a reforzar la idea de mayor presencia de efectos especiales en la película y como estos –al estar perfectamente integrados- no llaman extrañamente la atención del espectador.

Los conceptos que menos presencia tienen en relación a este tema son la integración en los planos de acción y el uso de precisas técnicas de animación de objetos, conceptos que tan sólo han obtenido un 6,67% de intervención en las escenas analizadas.

Siguiendo el análisis vamos a resumir los resultados obtenidos en cuanto a la originalidad de la escena. Esta tiene como concepto más destacable la presencia del efecto especial como medio para resolver una demanda de guión. Esta idea tiene un 46,67% de intervención en las escenas estudiadas destacando frente a otros conceptos como movimientos de animación con un 40%, objeto modelado con un 20% y actuación del mismo personaje varias veces en la misma escena con tan sólo un 6,67%.

Ahora realizamos el mismo análisis pero esta vez en relacionado al etalonaje. El concepto más destacable de la creatividad relacionada con el etalonaje es el etalonaje creador de atmósfera. Esta idea se observa en más de la mitad de las escenas estudiadas, así comprendemos la importancia del etalonaje como creador de un ambiente propicio para el desarrollo de la acción.

En cuanto a la originalidad de la escena, el concepto que es importante destacar es la integración de modelos 3d en imágenes reales que aunque no tiene un porcentaje elevado destaca frente a otros conceptos como el refuerzo de la presencia del efecto especial, cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma y colocación de luces y formas para etalonar.

5.5 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA:

“HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA” (2002)

La quinta película estudiada fue “HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA” (2002). De esta obra cinematográfica se han obtenido diferentes resultados que voy a destacar según los conceptos estudiados.

5.5.1 En relación con la narrativa audiovisual y los efectos especiales:

5.5.1.1 Efectos especiales con los personajes de la película por conceptos:

- El personaje provoca la aparición del efecto especial. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Esta premisa se cumple en un 61,54% según las trece escenas seleccionadas para realizar dicho análisis. Este es un porcentaje elevado que nos indica una relación estrecha entre los personajes y, el efecto especial y etalonaje, siendo -los personajes- elementos representativos del plano de contenido que ayudan a la creación de plano de expresión.
- La influencia del efecto especial en el estado físico y psicológico del personaje. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). En este aspecto, el resultado ha sido de un 76,92% obteniendo como conclusión que el personaje ha sufrido una mayor consecuencia física producida por la el efecto especial, que las veces en que este ha provocado su aparición. Entre los daños físicos se observan caídas de pastel encima de un personaje, transformaciones, golpes entre otros.
- El personaje es el efecto especial. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en un 15,38% dentro de esta película generando como conclusión que las veces en que el propio personaje es el mismo efecto especial es baja en esta obra cinematográfica. Entre los personajes de esta película que son efectos especiales en si mismos tenemos a: la llorona y el basilisco.
- Como medio que sirve al personaje para desarrollar la acción. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en un 30,77% dentro de esta película, por tanto el efecto especial como medio que sirve al personaje para realizar la acción, destaca en poco más de una cuarta parte dentro del plano de la expresión de esta obra cinematográfica.
- El efecto especial se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer de la escena. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en un 38,46% dentro de esta película, en consecuencia su funcionalidad en como medio constructor del plano de la expresión no tiene especial relevancia salvo en los momentos que el guión lo requiera.
- Lucha del personaje contra el efecto especial. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en un 7,69% dentro de esta película, esto quiere decir que la presencia de

luchas entre el personaje y el efecto especial son casi inexistente debido a la naturaleza mágica del filme.

- El modelo virtual como personaje. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 23,04% dentro de esta película entendiendo que la presencia de personajes virtuales en la misma no es lo más destacado puesto que solo estamos hablando de dos personajes virtuales dentro de las trece escenas seleccionadas.

- Reafirma el discurso del personaje. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 7,69% dentro de esta película entendiendo que la presencia de personajes virtuales en la misma no es lo más destacado puesto que solo estamos hablando de un personaje virtual dentro de las trece escenas seleccionadas.

5.5.1.2 Efectos especiales con la acción de la película por conceptos:

- Efecto especial forma parte de la acción en todo momento. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 76,92% dentro de esta película entendiendo que casi tres cuartas partes del filme, tienen la presencia de algún efecto especial como parte permanente de la acción.

- Efecto especial provoca la acción. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 38,46% dentro de esta película entendiendo que la presencia del efecto especial como provocador de la acción esta inmersa en la película casi en la mitad de las escenas de la misma.

- Aparición del efecto especial como consecuencia de una acción. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 38,46% dentro de esta película entendiendo que un poco menos de la mitad de las escenas estudiadas y realizadas en esta película poseen efectos especiales que aparecen como consecuencia directa de la acción realizada.

5.5.1.3 Efectos especiales con el espacio la película por conceptos:

- Espacio forma parte del efecto especial. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 7,69% dentro de esta película por tanto se puede afirmar que el espacio de esta obra cinematográfica casi no ha sido elaborado gracias al uso de los efectos especiales sobre la base de escenarios reales.

- El efecto especial se integra en el espacio real. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 76,92% dentro de esta película entendiendo que la integración del efecto especial dentro del espacio real es pieza fundamental en relación al uso de efectos especiales para la creación de escenarios.

- Utiliza otros espacios. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 15,38% dentro de esta película entendiendo que los personajes y las acciones dejan de actuar en ese escenario en menos de una cuarta parte de la película. Un escenario se deja momentáneamente por otro dentro de la misma escena.

- Espacio mimético con la realidad. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 30,77% dentro de esta película entendiendo que los espacios son predominantemente imaginarios y que un poco más de una cuarta parte de ellos intentan ser parecidos a nuestra realidad.

5.5.1.4 Efectos especiales con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato fílmico. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 84,61% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de la tercera parte de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún efecto especial. Mientras que la elipsis y el congelado están presentes en esta obra cinematográfica en un 7,69% puesto que sólo han sucedido en una de las trece escenas que se estudiaron en el análisis.

5.5.2 En relación con la narrativa audiovisual y el etalonaje:

5.5.2.1 Relación del etalonaje con los personajes de la película por conceptos:

- Caracterización. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 23,04%.

- Resalta al personaje otorgándole una característica única en su color. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en un 23,04% dentro de esta película.

De estos resultados se deduce que a lo largo de esta película el etalonaje, como caracterizador único del personaje y creador de caracterización, tiene una presencia similar de casi una cuarta parte de las imágenes seleccionadas.

5.5.2.2 Etalonaje con la acción en la película por conceptos:

- Describe la acción. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%, quiere decir que una de las trece escenas analizadas ha sido descrita por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de esta.

- Etalonaje como acción. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%, quiere decir que una de las trece escenas analizadas ha sido descrita por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de esta.

- Etalonaje refuerza la acción. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%, quiere decir que una de las trece escenas analizadas ha sido descrita por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de esta.

- Crea una atmósfera para el desarrollo de la acción. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en la película en un 38,46%, quiere decir que cinco de las trece escenas analizadas han sido descritas por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de estas.

5.5.2.3 Etalonaje con el espacio en la película por conceptos:

- Etalonaje del espacio real donde se desarrolla la acción. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en la película en un 38,46% cuando hablamos del etalonaje del espacio real donde se desarrolla la acción, afirmando que cinco de las trece escenas analizadas contiene este tipo de etalonaje.

- Resalta el espacio otorgándole un color identificativo. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Esto nos hace deducir que sólo dos de las trece escenas seleccionadas contienen este tipo de etalonaje.

5.5.2.4 Etalonaje con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato fílmico. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en un 84,61% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de las tres cuartas de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún etalonaje. Mientras que la elipsis y el congelado están presentes en esta obra cinematográfica en un 7,69% puesto que solo han sucedido en una de las trece escenas que se estudiaron en el análisis.

5.5.3 En relación con los recursos retóricos:

5.5.3.1 Figuras retóricas de dicción (por conceptos):

- Epifora. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en la película en un 23,04%. Dentro de este porcentaje lo que se representa básicamente son las caídas, golpes y ataques realizados por determinados elementos que aparecen al final de las escenas analizadas.

- Enumeración. Película: “Harry Potter y La Cámara Secreta” (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%, representado en la cantidad de razones que expresa el profesor Gilderoy para decir que es el mejor, y además, esta presente en la cantidad de acciones que realiza Harry para vencer al basilisco.

- Clímax. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 38,46%. Cinco de las trece escenas estudiadas contienen planos de expresión que van incrementándose gradualmente hasta que alcanzan un punto álgido.

- Anáfora. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%, repitiéndose tan sólo un elemento -las veces que Harry clava el diente del basilisco en el libro de Tom Riddle- cuya presencia se encuentra al comienzo de la escena.

- Repetición. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 61,54%. Las repeticiones son de imágenes como, Dobby golpeándose la cabeza con una lámpara, Harry repitiendo el mismo conjuro de Ron pero haciéndolo de forma incorrecta, el coche arrojando las cosas de Harry y Ron; entre otras acciones.

- Elipsis. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 38,46%. En cinco de las trece escenas seleccionadas observamos como se produce una reducción de tiempo de la mano de la elipsis en escenas diferentes y no consecutivas.

- Hipérbaton. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. Las pérdidas del discurso nominal de la escena son escasas en esta película sólo una de las trece escenas posee esa característica.

- Reticencia. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 30,77%. En más de una cuarta de las escenas seleccionadas para esta investigación observamos que hay conceptos que no se expresan a través del lenguaje sino que son entendidos debido a la puesta en escena que se realiza en el plano expresivo.

5.5.3.2 Figuras retóricas de pensamiento (por conceptos):

- Paradoja. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 30,77%. Los personajes que antes luchaban a favor, ahora realizan acciones contrarias a las esperadas en un primer momento. Esta idea se observa en la película en más de una cuarta parte de las escenas seleccionadas.

- Prosopopeya. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 100%. La totalidad de los personajes que aparecen en la película son personajes inertes a los cuales se les ha proporcionado vida a través del uso de los efectos especiales.

- Prosografía. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Realmente la descripción detallada se observa en esta película en dos

de las trece escenas analizadas. Una de ellas describe el carácter del coche una vez que llega a Hogwarts y otra es cuando se produce la transformación de Harry en Goyle.

- Etopeya. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 23,04%. Esta figura retórica de pensamiento se emplea en el discurso en tres de las trece escenas seleccionadas, mostrando planos de la expresión en donde el espectador puede observar el carácter del personaje con o sin la ayuda de efectos especiales y etalonaje.

- Pragmatografía. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Esto quiere decir que este concepto se observa en dos de las trece escenas estudiadas para el análisis de esta investigación.

- Topografía. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%, por tanto se puede afirmar que sólo una de las escenas seleccionadas en esta película muestra una descripción del entorno donde se desarrollan los hechos.

- Cronografía. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. La descripción de los hechos en el tiempo no es una característica de esta película relacionada con los efectos especiales y etalonaje, por ende, una pequeña parte de esta solo la describe.

- Apostrofe. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 38,46%. Es uno de los recursos retóricos más importantes al igual que la paradoja y etopeya. En más de una cuarta parte de la película se observan momentos en que los personajes están al pendiente de una determina acción y de pronto esta se rompe cambiando el hilo del discurso, y por ende, el personaje presta más atención a ese nuevo elemento.

- Comparación. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. Sólo una de las trece escenas analizadas realiza una comparación entre las acciones realizadas en la escena. Precisamente esta escena es en la cual Harry Potter compara su acción durante la lucha contra el basilisco con las acciones que realizó el ave fénix con la misma intención.

- Obstentación. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Se presenta en sólo dos de las escenas seleccionadas para el análisis. Entre las que destaca la escena donde el profesor Gilderoy destaca todas sus virtuales para que se le reconozca el puesto que actualmente tiene.

- Alusión. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%. No llega a una cuarta parte de las películas seleccionadas para el análisis pero es importante mencionar la referencia a la que se hace en ciertos momentos. Un

ejemplo de ello es cuando Harry y Ron se transforman en Goyle y Crabble, haciendo alusión directa a estos personajes.

- Asociación. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 23,04%. No llega a una cuarta parte de las películas seleccionadas para el análisis pero es importante mencionar la referencia a la que se hace en ciertos momentos. Un ejemplo de ello es cuando la profesora comienza a trasplantar las mandrágoras y los alumnos hacen lo mismo por comparación.

- Perífrasis. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 23,04%. Este recurso retórico se utiliza básicamente para intentar comunicar una información al personaje sin hacer que suene o sea muy dura para él. Su presencia no llega ni a una cuarta parte de las escenas seleccionadas.

- Idolopeya. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Este recurso retórico se observa en las conversaciones de Harry con Myreth, siendo esta el alma de la niña que murió en los lavatorios. Su presencia no llega ni a una cuarta parte de las escenas seleccionadas.

5.5.3.3 Figuras retóricas de tropos (por conceptos):

- Metonimia. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 76,92%, puesto que hablamos de las consecuencias de las acciones de los personajes. Es uno de los recursos más utilizados en esta película junto con la paradoja y apóstrofe.

- Énfasis. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 38,46%. Casi la mitad de las escenas en esta película poseen una dosis elevada de énfasis en las actuaciones de los personajes. Esto se debe a la naturaleza de la obra cinematográfica y al papel que realiza el actor en determinadas escenas.

- Hipérbole. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%. Aunque no llega ni a una cuarta parte de las escenas seleccionadas su uso es importante debido a la connotación que ejerce sobre los actores y sobre el espectador que está viendo la película.

Al exagerar las dimensiones de los elementos y personajes crea mayor sensación de características positivas o negativas que posee ese modelo en concreto.

5.5.4 Relación con la creatividad: (efectos especiales)

- Integración del efecto especial en el entorno real. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 90,31%.

- Integración en los planos de acción. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 23,04%.
- Aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 38,46%.
- Uso de precisas técnicas de animación de objetos. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%.
- Acción de los actores frente a personajes imaginarios. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 23,04%.

Según estos datos podemos concluir a cerca de la creatividad de la escena en relación a los efectos especiales que estos se presentan en un 90,31% dentro de la película como integración del efecto especial en el entorno real siendo, esta, una cantidad elevada en relación a los demás criterios. Seguidamente vemos como la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales posee un porcentaje también bastante elevado (38,46%) mientras que la integración en los planos de acción y la acción de los personajes frente a los personajes imaginarios constituyen un 23,04%.

5.5.5 Relación con la originalidad de la escena: (efectos especiales)

- Objeto modelado. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 38,46%.
- Efecto especial como medio para resolver una demanda de guión. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 46,15%.
- Uso de un efecto especial por parte del modelo virtual. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%.
- Actuación del mismo personaje varias veces en la misma escena. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%.
- Movimiento de animación. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 30,77%.

En consecuencia, los datos aquí expuestos nos indican que la originalidad de la escena en relación a los efectos especiales se presenta en casi la mitad de las escenas seleccionadas cuando hablamos del efecto especial como medio para resolver una demanda de guión. También el personaje como objeto modelado tiene un alto porcentaje siendo este un 38,46%. Los conceptos que menos presencia han tenido en esta película son: el uso del efecto especial

por parte del modelo virtual y la actuación del mismo personaje varias veces en la misma escena.

5.5.6 Relación con la creatividad: (etalonaje)

- Etalonaje que crea atmósfera. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 30,77%.
- Integración de los personajes rodados en Chromakey. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 30,77%.
- Caracterización. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 23,04%.

Según los datos obtenidos de esta investigación, la creatividad en el etalonaje se presenta con mayor fuerza al momento en que se crea una atmósfera gracias a los cambios de color en la imagen, y a la integración de los personajes rodados en cromakey, mientras que la caracterización de personajes no llega ni a una cuarta parte en su empleo.

5.5.7 Relación con la originalidad de la escena: (etalonaje)

- Cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 30,77%.
- Colocación de luces y formas para etalonar. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%.
- Refuerza la presencia del efecto especial. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 30,77%.
- Animación del color durante el desarrollo de la acción. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 7,69%.
- Integración de modelos 3D en imágenes reales. Película: "Harry Potter y La Cámara Secreta" (2002). Este concepto se observa en la película en un 15,38%.

En relación con el etalonaje, la originalidad de las escenas analizadas tienen como característica más destacada los cambios de la luz de la escena para favorecer partes de la misma, y el concepto de refuerzo de la presencia del efecto especial. Los demás conceptos aparecen como sigue: La integración de los modelos 3D en imágenes reales sólo aparece en dos de las trece escenas seleccionadas; y la colocación de luces y formas para etalonar al igual que la animación del color durante el desarrollo de la acción, sólo aparecen en una de las trece escenas estudiadas.

5.5.8 Valoración de los resultados globales de la película:

“Harry Potter y la Cámara Secreta” (2002)

Después de haber expuesto detalladamente cada uno de los conceptos analizadas en esta investigación, a continuación, vamos a realizar un resumen de los resultados globales obtenidos en cada uno de los aspectos estudiados en el análisis de esta película.

Comenzamos indicando los resultados obtenidos en relación a los efectos especiales y el personaje como elemento de la narración cinematográfica. En este sentido el criterio que mayor presencia tiene en esta película es la influencia del efecto especial en el estado físico y psicológico del personaje de la escena.

En el 76,92% de las escenas analizadas los personajes han sufrido algún tipo de influencia física o síquica producto de la aparición del efecto especial en la escena. Después de este porcentaje, el segundo criterio es el que habla de los personajes que provocan la aparición del efecto especial. Este concepto también tiene un porcentaje elevado con un 61,54% de intervención en las escenas estudiadas de esta película.

Mientras que estos son los porcentajes más altos, los criterios con menor presencia son: efectos especiales que reafirman el discurso del personaje y lucha del personaje contra el efecto especial. Cada uno con un 7,69% lo cual indica que su presencia ha sido sólo en una de las escenas investigadas. Es importante mencionar una conclusión que se volverá a señalar cuando realice la recopilación global de datos, y es que en esta película la lucha del personaje contra el efecto especial es realmente ínfima si la comparamos con los resultados de otros filmes donde su presencia es más elevada.

En relación a la acción el mayor porcentaje se observa en el criterio de considerar al efecto especial como parte de la acción en todo momento. Este concepto adquiere un porcentaje bastante alto que supera las tres cuartas partes de las escenas seleccionadas entendiendo que uno de los pilares de la acción, en esta película, es el propio efecto especial. Los demás criterios -efecto especial provocan la acción y aparición del efecto especial como consecuencia de una acción- obtienen ambos un porcentaje del 38,46%.

En relación al espacio el criterio más destacable es el efecto especial integrado en el espacio real. Este concepto obtiene un 76,92% frente a otros conceptos indicando que la mayoría de los espacios creados han integrado formas de efectos especiales dentro de un escenario real. Mientras que este es el criterio con mayor presencia dentro de las escenas analizadas, los criterios con menor presencia son: espacio forma parte del efecto especial y utiliza otros espacios, con 7,69% y 15,38% respectivamente.

En relación al tiempo de la narración el 84,61% de las escenas analizadas no presentan ninguna alteración en su tiempo fílmico a causa de la intervención de los efectos especiales.

Tan sólo dos escenas con un 7,69% cada una presentan alteraciones temporales gracias al uso de elipsis y congelados.

Continuamos exponiendo los resultados obtenidos sobre la relación del etalonaje con los diferentes elementos narrativos. Comenzamos con el personaje. Los datos finales en este sentido no son realmente significativos porque no aportan el suficiente porcentaje como para representar una parte importante de la película.

Solamente casi una cuarta parte de las escenas seleccionadas han sido elaboradas con algún elemento de etalonaje por eso tanto el concepto de resaltar al personaje otorgándole una característica única en su color como la caracterización han tenido el mismo porcentaje, 23,04%. En relación a la acción vemos que el mayor porcentaje lo obtiene el criterio de crear una atmósfera para el desarrollo de la acción. Este tiene un porcentaje 38,46% que indica una presencia en la película pero no excesiva puesto que sólo representa un poco más de la cuarta parte de las escenas analizadas. Los demás conceptos analizados tienen una presencia mínima de un 7,69% que indica que una de las escenas estudiadas tenía la presencia de un etalonaje que describe la acción, un etalonaje que refuerza la acción ó un etalonaje como acción.

En relación al espacio observamos que su presencia tampoco es muy significativa. El mayor porcentaje se centra en el criterio del etalonaje del espacio real donde se desarrolla la acción que obtiene un 38,46% frente al 15,38% que posee el criterio de resaltar el espacio otorgándole un color identificativo.

En cuanto al tiempo fílmico indicar que los resultados aseguran una presencia superior al 80% donde las escenas conservan su tiempo narrativo sin que este se vea afectado por la intervención del etalonaje. Sin embargo existen dos escenas en las cuales el tiempo ha sido cambiado por la intervención del etalonaje, se ha producido un congelado y una elipsis. Ambas obtienen el 7,69% de presencia en las escenas analizadas. Seguimos recogiendo los datos obtenidos de esta investigación. Esta vez comenzamos hablando de los datos obtenidos de acuerdo a la presencia de recursos retóricos en las diferentes escenas estudiadas. El recurso con mayor presencia en esta película es la repetición seguido del clímax y la elipsis con un 38,46%. Los recursos con menos presencia y que obtienen un porcentaje de 7,69% son: la anáfora y el hipérbaton.

Ahora analizamos los datos en relación a las figuras de pensamiento encontradas en esta película. Observamos que el recurso retórico presente en todo momento es la prosopopeya. Nunca antes ningún recurso ha alcanzado una presencia del 100% en una película manifestando claramente la esencia de fantasía de este filme. La presencia de la prosopopeya es tan abrumadora que deja en la sombra a recursos como la apóstrofe y la paradoja que poseen un 38,46% y un 30,77% respectivamente. Los recursos con menor porcentaje son la

topografía, cronología, comparación y alusión que poseen un porcentaje de un 7,69% respectivamente.

De los tropos encontrados en esta película son tres recursos los que destacan y además son los únicos que aparecen en la película. Hablamos de la metonimia que posee el porcentaje más alto 76,92% seguida del énfasis con 38,46% y por último la hipérbole con 15,38%. Finalmente vamos a terminar este resumen de datos indicando los resultados obtenidos en relación a la creatividad y originalidad de las escenas según los efectos especiales y el etalonaje. Comenzamos con los resultados obtenidos en relación a la creatividad de la escena y los efectos especiales.

El concepto que mayor peso tiene en este apartado es la integración del efecto especial en el entorno real puesto que obtiene un 90,31% esto significa que casi la totalidad de la película destaca por integrar al efecto especial dentro de un escenario real y no hacer que este se parte del efecto. Después de este elevado resultado los demás criterios obtienen puntuaciones inferiores a la mitad de las escenas analizadas siendo el concepto más destacado la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales con un 38,46%. De igual forma mencionar como concepto menos destacado la presencia del uso de precisas técnicas de animación de objetos con un 15,38%.

En relación con la originalidad de la escena y el efecto especial, el concepto que más destaca es el efecto especial como medio para resolver una demanda de guión que posee un 46,15%, seguido del objeto modelado que obtiene un 38,46% y movimiento de animación con un 30,77%. Los conceptos menos utilizados son la actuación del mismo personaje varias veces en la misma escena y el uso de un efecto especial por parte del modelo virtual con un 7,69%.

Seguidamente vamos a analizar los resultados obtenidos en relación a estos mismos criterios pero esta vez relacionados con el etalonaje. Comenzamos con los datos relacionados a la creatividad de la escena y el etalonaje. Una vez más los porcentajes no son muy elevados y señalan un poco más de una cuarta parte de las escenas seleccionadas. Los conceptos más destacados son etalonaje como creador de atmósfera y la integración de los personajes rodados en cromakey, ambos con un 30,77%.

Y para terminar resumimos los datos obtenidos dentro del criterio originalidad de la escena y encontramos que un 30,77% de los mismos corresponde a conceptos como cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma y al refuerzo de la presencia del efecto especial. Los conceptos menos utilizados son colocación de luces y formas para etalonar y animación del color durante el desarrollo de la acción con un 7,69% respectivamente.

5.6 RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PELÍCULA:

“HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN” (2004).

La sexta película estudiada fue “HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN” (2004). De esta obra cinematográfica se han obtenido diferentes resultados que voy a destacar según los conceptos estudiados.

5.6.1 En relación con la narrativa audiovisual y los efectos especiales:

5.6.1.1 Efectos especiales con los personajes de la película por conceptos:

- El personaje provoca la aparición del efecto especial. Película: “Harry Potter y El prisionero de Azkaban” (2004). Esta premisa se cumple en un 50% según las catorce escenas seleccionadas para realizar dicho análisis. Este es un porcentaje elevado que nos indica una relación estrecha entre los personajes y, el efecto especial y etalonaje, siendo -los personajes- elementos representativos del plano de contenido que ayudan a la creación de plano de expresión.
- La influencia del efecto especial en el estado físico y psicológico del personaje. Película: “Harry Potter y El prisionero de Azkaban” (2004). En este aspecto, el resultado ha sido de un 57,14% obteniendo como conclusión que el personaje ha sufrido una mayor consecuencia física producida por la el efecto especial, que las veces en que este ha provocado su aparición.
- El personaje es el efecto especial. Película: “Harry Potter y El prisionero de Azkaban” (2004). Este concepto se observa en un 57,14% dentro de esta película generando como conclusión que las veces en que el propio personaje es el mismo efecto especial es casi equilibrada en esta obra cinematográfica. Entre los personajes de esta película que son efectos especiales en si mismos destacan: dementor, el animal alado mitad ave y caballo, sauce boxeador, entre otros.
- Como medio que sirve al personaje para desarrollar la acción. Película: “Harry Potter y El prisionero de Azkaban” (2004). Este concepto se observa en un 50% dentro de esta película, por tanto el efecto especial como medio que sirve al personaje para realizar la acción, es una función equilibrada dentro de su presencia en el plano de la expresión.
- El efecto especial se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer de la escena. Película: “Harry Potter y El prisionero de Azkaban” (2004). Este concepto se observa en un 57,14% dentro de esta película, en consecuencia su funcionalidad en como medio constructor del plano de la expresión esta casi equilibrado tomando especial relevancia salvo en los momentos que el guión lo requiera.
- Lucha del personaje contra el efecto especial. Película: “Harry Potter y El prisionero de Azkaban” (2004). Este concepto se observa en un 42,85% dentro de esta película. Si observamos con detenimiento es inferior al porcentaje obtenido cuando hablábamos del personaje como efecto

especial. Este concepto nos ayuda a concluir que en esta película el efecto especial y el personaje han tenido una relación estrecha a lo largo de las diferentes escenas a pesar que este concepto tenga un porcentaje inferior.

- Lucha entre los mismos personajes virtuales. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 7,14% dentro de esta película. Esto quiere decir que una de las catorce películas analizadas en esta investigación posee esta característica.

- El modelo virtual como personaje. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 14,28% dentro de esta película entendiendo que la presencia de personajes virtuales en la misma no es lo más destacado puesto que solo estamos hablando de dos personajes virtuales dentro de las catorce escenas seleccionadas.

5.6.1.2 Efectos especiales con la acción de la película por conceptos:

- Efecto especial forma parte de la acción en todo momento. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 35,71% dentro de esta película entendiendo que un poco más de una cuarta parte de las escenas seleccionadas cuentan con la presencia de algún efecto especial como parte permanente de la acción en la película.

- Efecto especial provoca la acción. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 42,85% dentro de esta película entendiendo que la presencia del efecto especial como provocador de la acción esta inmersa en la película casi en la mitad de las escenas de la misma.

- Aparición del efecto especial como consecuencia de una acción. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 64,28% dentro de esta película entendiendo que más de la mitad de las escenas estudiadas y realizadas en esta película poseen efectos especiales que aparecen como consecuencia directa de la acción realizada.

5.6.1.3 Efectos especiales con el espacio la película por conceptos:

- Espacio forma parte del efecto especial. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 50% dentro de esta película por tanto se puede afirmar que el espacio de esta obra cinematográfica esta elaborado equilibradamente gracias al uso de los efectos especiales sobre la base de escenarios reales y, también, gracias a su no empleo.

- El efecto especial se integra en el espacio real. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 57,14% dentro de esta película entendiendo que la integración del efecto especial dentro del espacio real es equilibrado en relación al uso de efectos especiales para la creación de escenarios.

- Espacio sufre las consecuencias del efecto especial. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 14,28% dentro de esta película entendiendo que sólo dos de las catorce escenas seleccionadas poseen un espacio donde se sufre las consecuencias del efecto especial.

- Utiliza otros espacios. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 14,28% dentro de esta película entendiendo que los personajes y las acciones dejan de actuar en ese escenario en menos de una cuarta parte de la película. Un escenario que dejan momentáneamente por otro dentro de la misma escena.

- Espacio mimético con la realidad. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 14,28% dentro de esta película entendiendo que los espacios son predominantemente imaginarios y que menos de una cuarta parte de ellos intentan ser parecidos a nuestra realidad.

5.6.1.4 Efectos especiales con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato filmico. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 78,57% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de las tres cuartas partes de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún efecto especial. Mientras que la ralentización temporal, elipsis y el flashback están presentes en esta obra cinematográfica en un 7,69% puesto que solo han sucedido en una de las escenas catorce escenas que se estudiaron en el análisis.

5.6.2 En relación con la narrativa audiovisual y el etalonaje:

5.6.2.1 Relación del etalonaje con los personajes de la película por conceptos:

- Caracterización. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.

De estos resultados deducimos que lo más importante dentro de la relación entre el etalonaje y los personajes de la película es la caracterización, que obtiene un 14,28% frente a un cero por ciento de los demás conceptos.

5.6.2.2 Etalonaje con la acción en la película por conceptos:

- Describe la acción. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 57,14%, quiere decir que ocho de las catorce escenas analizadas han sido descritas por su etalonaje o que este ha intervenido en la descripción de la acción de estas.

5.6.2.3 Etalonaje con el espacio en la película por conceptos:

- Etalonaje del espacio real donde se desarrolla la acción. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto referido al espacio se observa en la película en un 35,71%. Un poco más de una cuarta parte de las escenas seleccionadas corresponden a esta afirmación.

- Etalonaje como creador de espacio. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto referido al espacio se observa en la película en un 64,28%, quiere decir que nueve de las catorce escenas seleccionadas poseen un etalonaje capaz de crear un espacio determinado.

5.6.2.4 Etalonaje con el tiempo de la película por conceptos:

- Tiempo del relato fílmico. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 85,71% dentro de esta película por tanto podemos afirmar que en más de las tres cuartas partes de la misma, el tiempo no se ve afectado por la presencia de algún etalonaje. Mientras que la elipsis está presente en esta obra cinematográfica en un 14,28% puesto que solo dos de las catorce escenas que se estudiaron en el análisis poseían esta característica.

5.6.3 En relación con los recursos retóricos:

5.6.3.1 Figuras retóricas de dicción (por conceptos):

- Epifora. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. Dentro de este porcentaje lo que se representa básicamente es la presencia de los dementores que atraen el alma de Harry Potter.

- Enumeración. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%, cuando los alumnos se alinean a la espera que les toque su turno para ridiculizar sus miedos, y cuando Hermione recorre numéricamente cada uno de los lugares que recorrieron antes.

- Clímax. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 42,86%. Seis de las catorce escenas estudiadas contienen planos de expresión que van incrementándose gradualmente hasta que alcanzan un punto álgido.

- Anáfora. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%, repitiéndose acciones como los saltos que dan Hermione y Harry para evadir al sauce luchador, y los toques de varita que da el profesor Remus Lupin para que las cosas se guarden solas.

- Repetición. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 64,28%. Las repeticiones son de imágenes como cuando Harry sale despedido hacia la ventana en dos ocasiones en que el conductor frena bruscamente, otra es cuando Malfoy intenta hacer el mismo ejercicio que Harry pero finalmente no logra hacerlo y sale herido, la siguiente cuando cada uno de los alumnos repite su miedo y lo enfrenta. Estas son algunas de las repeticiones que podemos observar en esta escena.

- Asínteton. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. Son pocas las apariciones de este recurso retórico pero ilustran como el plano de la expresión interactúa con los siguientes planos de forma que no exista una conjunción visual.

- Hipérbaton. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. Las pérdidas del discurso nominal de la escena no son muy acusadas en esta película sólo dos de las escenas estudiadas poseen esta característica.

- Reticencia. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. En casi una cuarta de las escenas seleccionadas para esta investigación observamos que hay conceptos que no se expresan a través del lenguaje sino que son entendidos debido a la puesta en escena que se realiza en el plano expresivo.

5.6.3.2 Figuras retóricas de pensamiento (por conceptos):

- Antítesis. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. En casi una cuarta parte de las escenas analizadas existe un personaje protagonista y antagonista quienes comienzan a luchar entre si.

- Paradoja. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. Los personajes que antes luchaban a favor de unos se vuelven repentinamente en su contra. Esta idea se observa en la película en casi una cuarta parte de las escenas seleccionadas.

- Prosopopeya. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 57,14%. Más de la mitad de los personajes que aparecen en la película son personajes inertes a los cuales se les ha proporcionado vida a través del uso de los efectos especiales.

- Prosografía. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. Realmente la descripción detallada se observa en esta película en escenas como la transformación de la tía de Harry Potter en globo, la transformación del profesor Lupin en lobo y en la transformación de Peter Pettigrew de rata a hombre.

- Etopeya. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. Esta es una de las figuras retóricas de pensamiento poco utilizada en esta película. Sólo una de las catorce escenas seleccionadas muestra planos de la expresión donde el espectador puede observar el carácter del personaje con o sin la ayuda de efectos especiales y etalonaje.

- Topografía. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 28,57%. Esta es una película donde se observan los grandes paisajes creados alrededor de la escuela a través del uso de efectos especiales y etalonaje.

- Cronografía. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. La descripción de los hechos en el tiempo no es una característica de esta película relacionada con los efectos especiales y etalonaje, por ende, una pequeña parte de esta solo la describe.

- Apostrofe. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 50%. Es uno de los recursos retóricos más importantes al igual que la prosopopeya. En la mitad de las escenas seleccionadas para el análisis de esta película se observan momentos en que los personajes están al pendiente de una determina acción y de pronto ésta se rompe cambiando el hilo del discurso, y por ende, el personaje presta más atención a ese nuevo elemento.

- Alusión. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. No llega a una cuarta parte de las películas seleccionadas para el análisis pero es importante mencionar la referencia a la que se hace en ciertos momentos.

- Asociación. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. Sólo una de las escenas seleccionadas para el estudio de esta película muestra este concepto de asociación.

- Perífrasis. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 21,43%. Este recurso retórico se utiliza básicamente cuando se quiere expresar un concepto pero no se logra obtener las palabras exactas. Un ejemplo de ello es cuando la señora gorda intenta decir que vio a Sirius Black en la escuela pero no logra hacerlo hasta que recuerda ese hecho y comienza a llorar.

- Idolopeya. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. Este recurso retórico se utiliza una de las catorce escenas seleccionadas para el análisis de esta película. Concretamente su uso aparece en el momento en que Harry Potter se encuentra con Sirius Black e intenta defenderle de los dementores. En esos

momentos Harry no puede hacerles frente y aparece una luz que le ayuda a ahuyentarlos. Harry piensa que era su padre.

5.6.3.3 Figuras retóricas de tropos (por conceptos):

- Metonimia. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 42,86%, puesto que hablamos de las consecuencias de las acciones de los personajes. Es uno de los recursos más utilizados en esta película junto con la prosopopeya y apóstrofe.
- Énfasis. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 42,86%. Casi la mitad de las escenas en esta película poseen una dosis elevada de énfasis en las actuaciones de los personajes.
- Caricatura. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. Este recurso se observa en dos escenas de las catorce seleccionadas para el análisis de la película.
- Metáfora. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. No llega a una cuarta parte de las escenas seleccionadas.
- Hipérbole. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%. Aunque no llega a una cuarta parte de las escenas seleccionadas su uso es importante debido a la connotación que ejerce sobre los actores y sobre el espectador que está viendo la película. Al exagerar las dimensiones de los elementos y personajes crea mayor sensación de características positivas o negativas que posee ese modelo en concreto.
- Antonomasia. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%. Sólo una de las catorce escenas seleccionadas posee este recurso retórico.

5.6.4 Relación con la creatividad: (efectos especiales)

- Integración del efecto especial en el entorno real. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en un 28,57%.
- Integración en los planos de acción. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%.
- Aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 35,71%.

- Animatronic. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 28,57%.

- Uso de precisas técnicas de animación de objetos. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.

- Acción de los actores frente a personajes imaginarios. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.

Según estos datos podemos concluir a cerca de la creatividad de la escena en relación a los efectos especiales que estos se presentan con más fuerza en la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales puesto que tiene una presencia de 35,71% en relación al 28,57% que poseen conceptos como integración del efecto especial en el entorno real y animatronic. Por otro lado, el porcentaje más bajo es el obtenido por integración en los planos de acción con un 7,14%.

5.6.5 Relación con la originalidad de la escena: (efectos especiales)

- Objeto modelado. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 28,57%.

- Efecto especial como medio para resolver una demanda de guión. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 57,14%.

- Actuación del mismo personaje varias veces en la misma escena. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.

- Uso de un efecto especial por parte del modelo virtual. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.

- Acción del personaje contra el efecto especial. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%.

- Movimiento de animación. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 21,43%.

En consecuencia, los datos aquí expuestos nos indican que la originalidad de la escena en relación a los efectos especiales se presenta con un porcentaje más elevado en el concepto de efecto especial como medio para resolver una demanda de guión, ya que obtiene un 57,14% porcentaje superior a los demás conceptos que obtienen un 28,57% cuando se habla de objeto modelado, y un 21,43% cuando se habla de movimiento de animación. El porcentaje más

pequeño se le atribuye al concepto de acción del personaje contra el efecto especial con un 7,14%.

5.6.6 Relación con la creatividad: (etalonaje)

- Etalonaje que crea atmósfera. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 57,14%. Más de la mitad de las escenas seleccionadas ha utilizado al etalonaje para crear atmósfera.
- Integración de los personajes rodados en Chromakey. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.
- Caracterización. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%.

Según los datos obtenidos de esta investigación, la creatividad en el etalonaje se presenta con mayor fuerza al momento en que se crea una atmósfera gracias a los cambios de color en la imagen, mientras que la integración y la caracterización de personajes no llegan ni a una cuarta parte en su empleo.

5.6.7 Relación con la originalidad de la escena: (etalonaje)

- Cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.
- Colocación de luces y formas para etalonar. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%.
- Refuerza la presencia del efecto especial. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 28,57%.
- Integración de modelos 3D en imágenes reales. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 14,28%.
- Animación del color durante el desarrollo de la acción. Película: "Harry Potter y El prisionero de Azkaban" (2004). Este concepto se observa en la película en un 7,14%.

En relación con el etalonaje, la originalidad de las escenas analizadas tiene como característica más destacada reforzar la presencia del efecto especial. Este concepto obtiene el porcentaje más alto si le comparamos con los demás conceptos como cambios de luz en la escena para favorecer partes de la misma ó la integración de modelos 3D en imágenes reales.

5.6.8 Valoración de los resultados globales de la película:

“Harry Potter y el prisionero de Azkaban” (2004).

Finalmente tenemos el resumen de los datos obtenidos en la última película analizada. “Harry Potter y el Prisionero de Azkaban” obtiene así los siguientes resultados. Cuando hablamos de la relación de los efectos especiales y el personaje como elemento de lenguaje cinematográfico, observamos que los criterios más destacables son la influencia en el estado físico y psicológico del personaje de la escena, el personaje como efecto especial y el efecto especial que se sirve de objetos reales para aparecer y desaparecer, todos estos con 57,14%.

Es importante destacar que este es uno de los filmes analizados que reúne mayores conceptos con un mismo porcentaje y que este supera escasamente la mitad de las escenas analizadas.

Después de estos criterios, los que menos presencia tienen en la película son conceptos como: la lucha entre los mismos personajes virtuales con un 7,14% y el modelo virtual como personaje con un 14,28%.

En relación a la acción el criterio que mayor porcentaje tiene es la aparición del efecto especial como consecuencia de una acción, obteniendo un 64,28% de presencia en las escenas estudiadas en esta película. Esto nos puede llevar a la conclusión que esta película basa la aparición del efecto especial como consecuencia de una acción. Los demás criterios obtienen porcentajes inferiores pero en ningún caso inferior a una cuarta parte de las escenas seleccionadas para este estudio.

En relación al espacio fílmico, el criterio que mayor peso tiene en este estudio es el efecto especial que se integra en el espacio real. Este criterio obtiene un 57,14% seguido muy de cerca por el criterio de espacio como parte del efecto especial con un 50%, es decir que en esta película el espacio se lo reparten entre el efecto como integrante del espacio y el espacio como efecto especial.

Otros resultados obtenidos indican que los criterios con menos presencia en esta película son: espacio sufre las consecuencias del efecto especial, utiliza otros espacios y espacio mimético con la realidad con un 14,28% respectivamente.

En relación al tiempo narrativo esta es posiblemente la única película donde el tiempo se vea ligeramente alterado por la presencia de los efectos especiales. Sin embargo un 78,57% sigue siendo mayoritariamente el común denominador de toda la obra cinematográfica. Este porcentaje indica que más de las tres cuartas partes de las escenas seleccionadas no ven alterado su tiempo fílmico por la intervención del efecto especial. A pesar de ello tres de las escenas seleccionadas sí que tienen alteraciones temporales dentro del desarrollo de su acción

y representan un 7,69% cada. Estas alteraciones de tiempo vienen dadas por el empleo de una ralentización temporal, elipsis y flashback.

Continuando con el análisis vamos a utilizar el mismo criterio de estudio pero esta vez relacionado con el etalonaje. De allí que en relación con el personaje se haya obtenido una presencia nominativa y no una presencia concreta y sólida. Tan sólo se ha obtenido un 14,28% en lo que ha caracterización se refiere. Otros conceptos han obtenido una nula presencia. Sin embargo este porcentaje no indica un valor alto sino al contrario hace entender que el etalonaje en esta película no se muestra visiblemente al espectador afectando directamente al personaje.

En relación con la acción vamos a decir algo parecido porque, al igual que sucedió con el personaje, en la acción sólo uno de todos los elementos analizados obtiene un porcentaje pero esta vez mucho mayor que el anterior. El criterio de etalonaje como descriptor de la acción de la escena obtiene un 57,14% indicando que un poco más de la mitad de las escenas seleccionadas han sido elaboradas bajo algún cambio producido por el etalonaje de forma tal que este se ha visto reflejado en la acción.

En relación con el espacio en esta película observamos que el mayor porcentaje lo tiene el criterio de etalonaje como creador de espacio con un 64,28% que describe una presencia importante de este criterio en la película puesto que estamos hablando de más de la mitad de las escenas analizadas. Otro criterio que tiene presencia en esta parte del análisis es el etalonaje para resaltar espacio otorgándole un color identificativo que tiene un 35,71%.

En cuanto al tiempo observamos que el mayor porcentaje indica que el tiempo fílmico no sufre alteraciones por la presencia del etalonaje pero si que existen dos escenas donde el tiempo narrativo se ve afectado por la presencia del mismo. Este 14,28% corresponden a escenas donde se ha alterado el tiempo a través del uso de elipsis donde el etalonaje a colaborado en su creación.

Seguimos con el análisis de los resultados obtenidos en este estudio. Esta vez vamos a analizar los datos recopilados sobre la relación de los efectos especiales y etalonaje y los diferentes recursos retóricos.

Comenzamos indicando los datos correspondientes a las figuras retóricas de dicción donde el recurso de repetición se encuentra presente con un porcentaje bastante elevado obtiene un 64,28% que lo hace destacar frente a otras figuras retóricas como el clímax y la reticencia que tienen un 42,86% y 21,43% respectivamente. Las figuras retóricas de dicción con menos porcentaje son la epífora y el asíndeton con un 7,69%.

En seguida hablamos de las figuras retóricas de pensamiento. En este caso la prosopopeya y la apóstrofe son dos recursos retóricos cuyos porcentajes se encuentran muy parejos. El primero de ellos cuenta con 57,14% y el segundo con un 50% de presencia en las escenas estudiadas para este análisis. Los recursos retóricos de pensamiento con menos presencia en esta película son: la etopeya, cronografía, asociación e idolopeya con un 7,14% respectivamente.

Para terminar con el análisis de los recursos retóricos a continuación comenzamos a resumir los resultados obtenidos en los tropos encontrados en esta película. De estos los que más destacan son: la metonimia y el énfasis con un 42,86% mientras que el recurso menos utilizado es la antonomasia con un 7,14%.

El último apartado de análisis corresponde a la creatividad y originalidad de la escena según los efectos especiales y el etalonaje. Comenzamos el resumen de datos indicando los resultados obtenidos en el estudio de la relación entre la creatividad de la escena y los efectos especiales. De este tema obtenemos como concepto más destacado la aplicación de diferentes técnicas de creación de efectos especiales con un 35,71% frente a demás conceptos como animatronic e integración del efecto especial en el entorno real que poseen un 28,57%. El concepto con menos porcentaje es la integración en los planos de acción.

En relación con la originalidad de la escena y los efectos especiales el concepto más destacable es efecto especial como medio para resolver una demanda de guión. Este concepto se presenta en un 57,14% frente a los demás conceptos cuyos porcentajes sobrepasan ligeramente una cuarta parte de las escenas seleccionadas. En este contexto el concepto con menos presencia en la película es la acción del personaje contra el efecto especial.

Para terminar el análisis de los resultados de esta película se resumirán los datos obtenidos en relación al criterio de creatividad y originalidad con el etalonaje. Según los porcentajes obtenidos de los conceptos de creatividad en la escena según criterio de etalonaje, el que más destaca es el etalonaje como forma de crear atmósfera con más de un cincuenta por ciento de las escenas analizadas para esta película. Esto quiere decir que más de la mitad de las película posee un etalonaje que le sirve para recrear un determinado ambiente y hacerlo más creíble ante los ojos del espectador.

Si este concepto es el que mayor porcentaje tiene, el que menor presencia tiene en la película es el concepto de etalonaje como caracterizador que obtiene tan sólo un 7,14% que en términos de escenas viene a ser una de todas las escenas estudiadas para el análisis de esta película.

Y acabamos con el resultado del criterio de originalidad de la escena en relación al etalonaje. En este caso el concepto más destacado es el etalonaje que refuerza la presencia del efecto especial con un 28,57% de las escenas seleccionadas para esta investigación. Mientras este es el concepto que aparece más veces en la película, el concepto menos utilizado –pero con presencia en una de las escenas analizadas- es la colocación de luces y formas para etalonar y la animación del color durante el desarrollo de la acción ambos con un 7,14% respectivamente.

La confirmación de esta hipótesis se apoya en los resultados obtenidos al momento de estudiar los diferentes elementos que componen la narración relacionados tanto con los efectos especiales como con el etalonaje. A continuación se ofrecerá un pequeño resumir comparativo que apoya la confirmación de esta hipótesis.

Con la finalidad de confirmar esta hipótesis se estudió las relaciones del personaje, acción, espacio y tiempo con los efectos especiales y el etalonaje. Los criterios que mayor presencia han tenido en lo que a las relaciones del personaje y los efectos especiales se refiere son los personajes provocan la aparición del efecto especial, influencia en el estado físico y psicológico del personaje de la escena y el personaje es el efecto especial.

5.7 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Personaje				
	LOS PERSONAJES PROVOCAN LA APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL	INFLUENCIA EN EL ESTADO FÍSICO Y PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE DE LA ESCENA	EL PERSONAJE ES EL EFECTO ESPECIAL	COMO MEDIO QUE SIRVE AL PERSONAJE PARA DESARROLLAR LA ACCIÓN	EL EFECTO ESPECIAL SE SIRVE DE OBJETOS REALES PARA APARECER Y DESAPARECER
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	53,84%	61,54%	38,46%	46,15%	15,38%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	50%	35,71%	78,57%	21,43%	7,14%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	26,67%	33,33%	60%	40%	20%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	66,67%	80%	73,33%	60%	60%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	61,54%	76,92%	15,38%	30,77%	38,46%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	50%	57,14%	57,14%	50%	57,14%

5.7 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

	Efectos Especiales y Personaje			
	LUCHA DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL	LUCHA ENTRE LOS MISMOS PERSONAJES VIRTUALES	REAFIRMA EL DISCURSO DEL PERSONAJE	EL MODELO VIRTUAL COMO PERSONAJE
RELACIÓN CON LA NARRATIVA				
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	38,46%	0.0%	0.0%	15,38%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	50%	7,14%	14,28%	64,28%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	53,33%	0.0%	0.0%	33,33%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	33,33%	0.0%	0.0%	13,33%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	7,69%	0.0%	7,69%	23,04%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	42,85%	7,14%	0.0%	14,28%

5.7 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

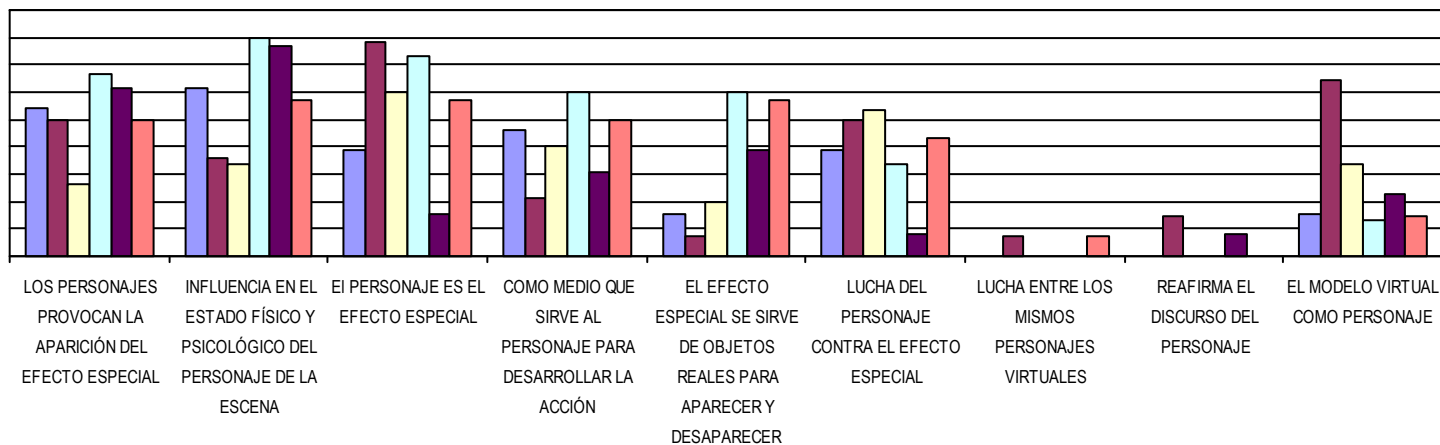
RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos especiales y Acción			Efectos Especiales y Espacio	
	EFECTO ESPECIAL FORMA PARTE DE LA ACCIÓN EN TODO MOMENTO	EFECTO ESPECIAL PROVOCA LA ACCIÓN	APARICIÓN DEL EFECTO ESPECIAL COMO CONSECUENCIA DE UNA ACCIÓN	ESPACIO FORMA PARTE DEL EFECTO ESPECIAL	EL EFECTO ESPECIAL SE INTEGRA EN EL ESPACIO REAL
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	20,08%	46,15%	69,23%	100%	7,69%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	35,71%	50%	57,14%	71,43%	7,14%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	66,67%	53,33%	40%	86,67%	20%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	80%	40%	53,33%	26,67%	93,33%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	76,92%	38,46%	38,46%	7,69%	76,92%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	35,71%	42,85%	64,28%	50%	57,14%

5.7 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Efectos Especiales y Espacio			Efectos especiales y Tiempo Narrativo				
	ESPACIO SUFRE LAS CONSECUENCIAS DEL EFECTO ESPECIAL	UTILIZA OTROS ESPACIOS	ESPACIO MIMÉTICO CON LA REALIDAD	Tiempo del relato fílmico	Ralentización temporal	CONGELADO	Elipsis	Flashback
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	46,15%	15,38%	15,38%	84,61%	0.0%	0.0%	7,69	7,69
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	14,28%	28,57%	21,43%	100%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	6,67%	13,33%	20%	86,67%	0.0%	0.0%	0.0%	13,33%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	20%	13,33%	26,67%	86,67%	7,69%	0.0%	7,69%	0.0%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	0.0%	15,38%	30,77%	84,61%	0.0%	7,69%	7,69%	0.0%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	14,28%	14,28%	14,28%	78,57%	7,69%	0.0%	7,69%	7,69%

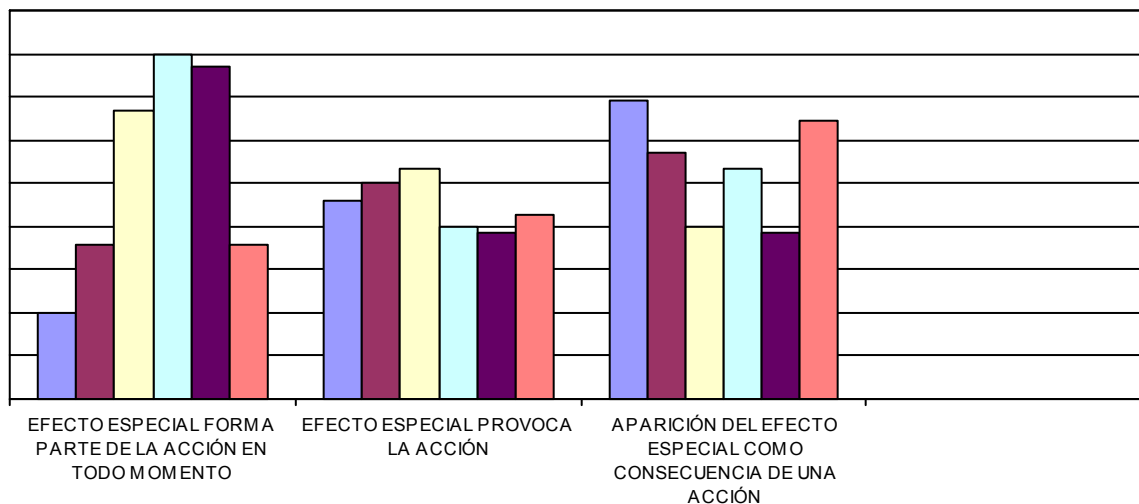
5.7.1 Gráfico representativo de los cuadros comparativos: narrativa y efectos especiales

NARRATIVA Y EFECTOS ESPECIALES: RELACIÓN CON EL PERSONAJE



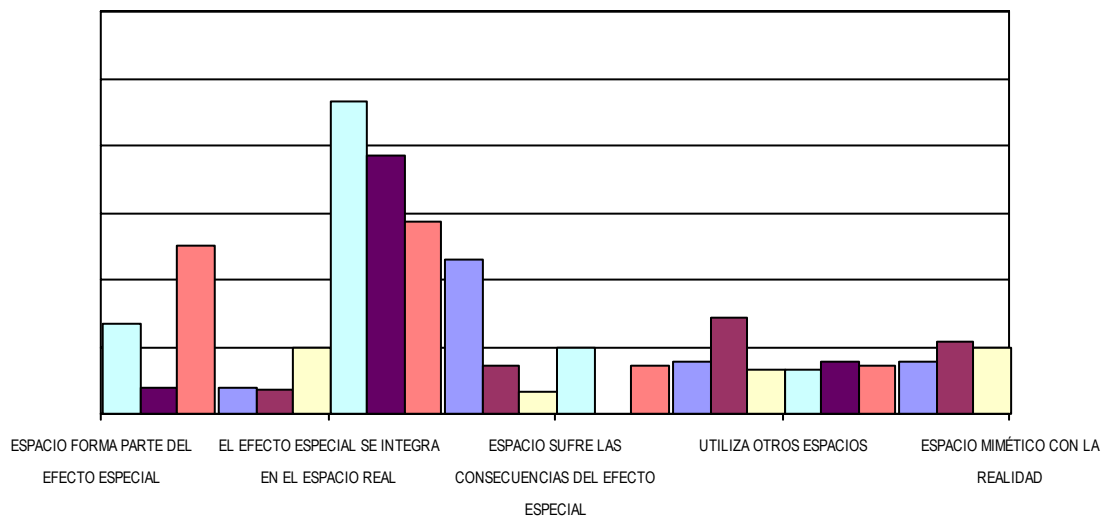
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003
- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001
- HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002
- HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004

NARRATIVA Y EFECTOS ESPECIALES: RELACIÓN CON LA ACCIÓN



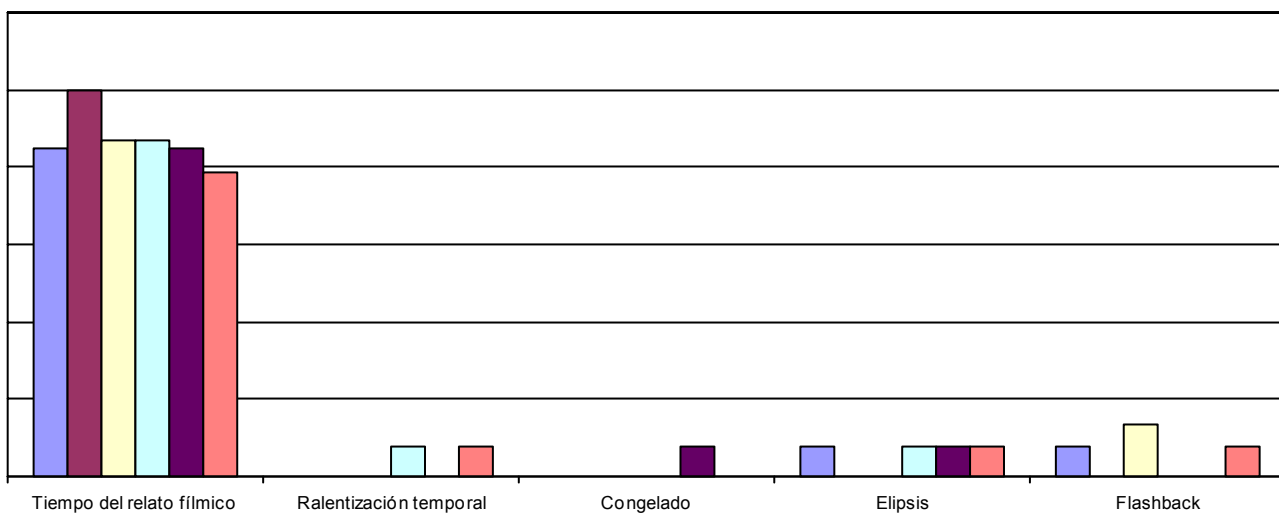
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003
- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001
- HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002
- HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004

NARRATIVA Y EFECTOS ESPECIALES: RELACIÓN CON EL ESPACIO



- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003
- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001
- HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002
- HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004

NARRATIVA Y EFECTOS ESPECIALES: RELACIÓN CON EL TIEMPO



- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003
- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001
- HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002
- HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004

5.8 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Personaje			Etalonaje y Acción
	CARACTERIZACIÓN	EL PERSONAJE ADQUIERE UNA COLORACIÓN ACORDE CON LA TONALIDAD DE LA ESCENA	RESALTA AL PERSONAJE OTORGÁNDOLE UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA EN SU COLOR	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	30,77%	23,98%	7,69	30,77%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	0,00%	35,71%	0,00%	35,71%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	13,33%	20%	6,67%	33,33%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	6,67%	20%	6,67%	6,67%
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA: Año de producción: 2002	23,04%	0,00%	23,04%	7,69%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	14,28%.	0,00%	0,00%	57,14%

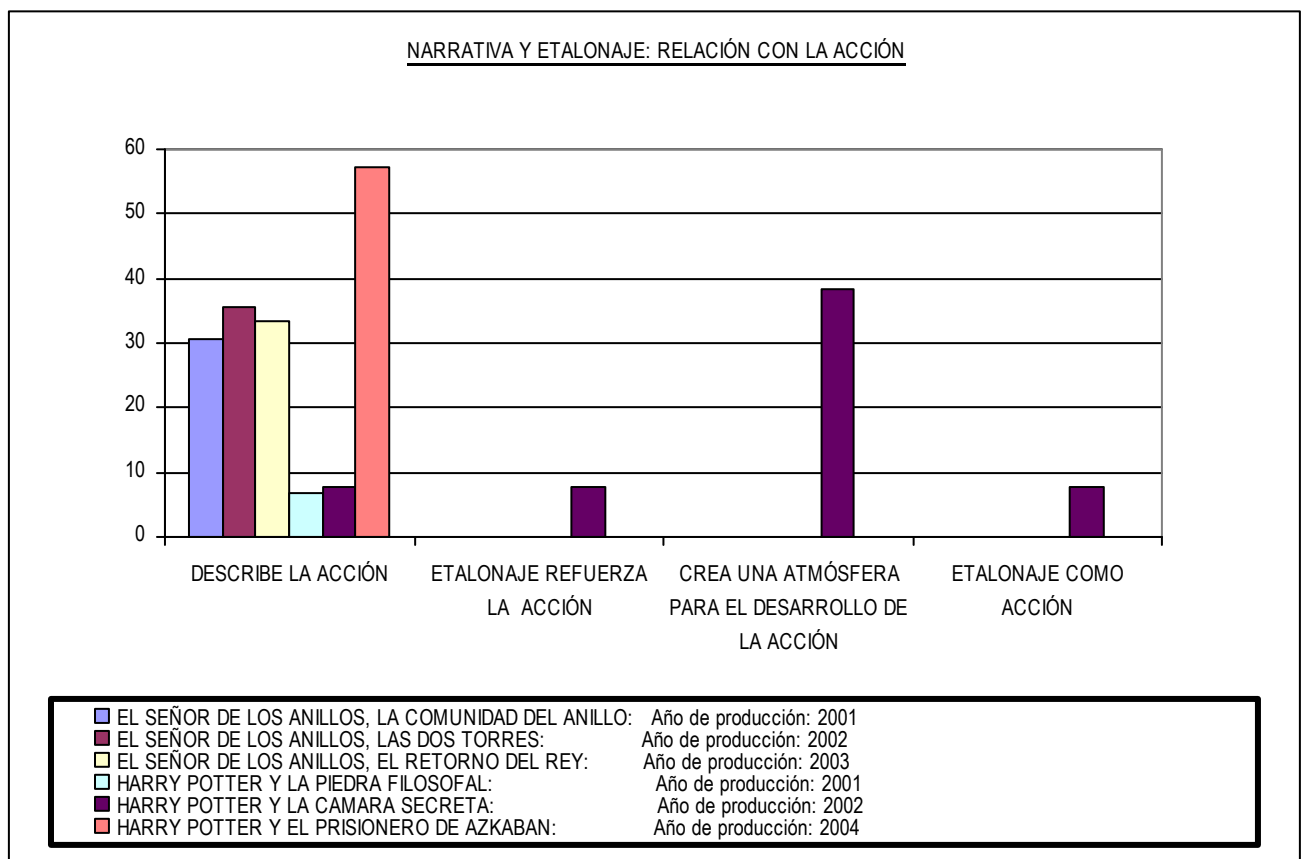
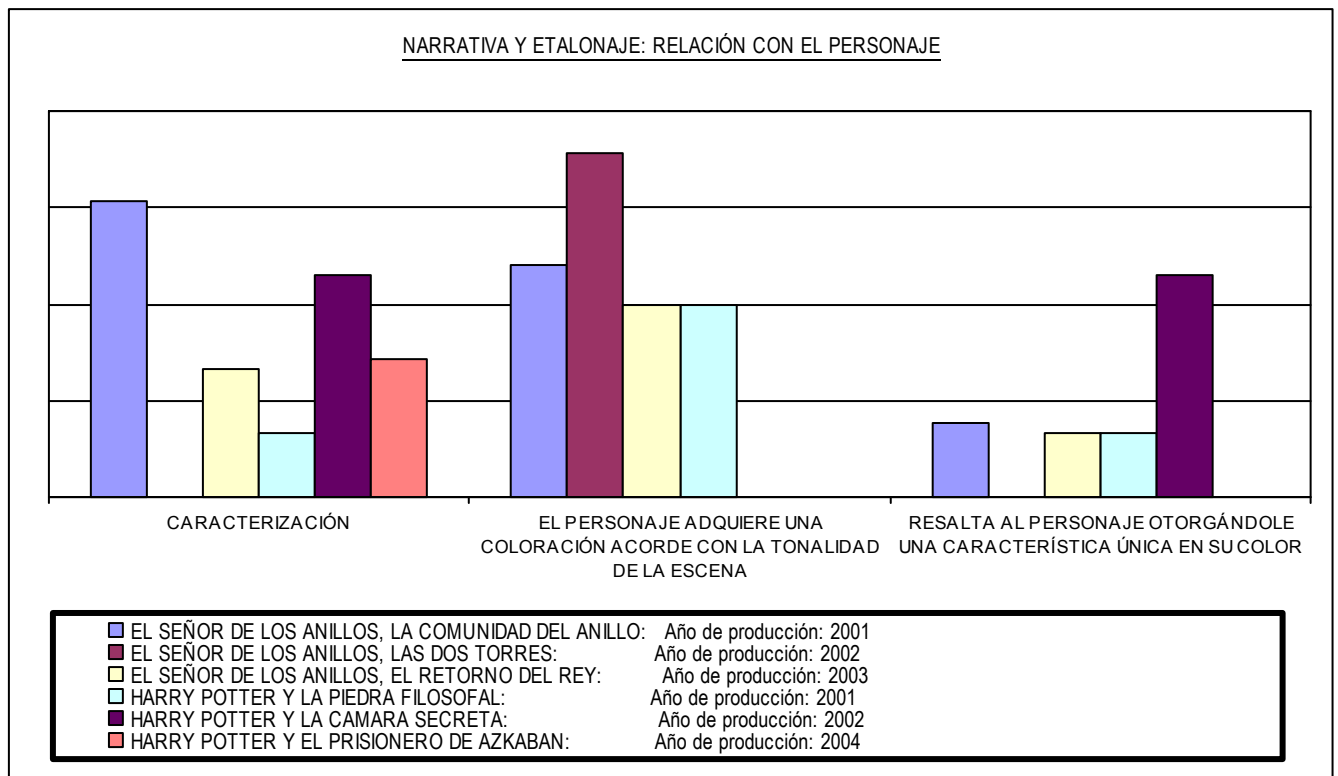
5.8 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Acción			Etalonaje y Espacio	
	ETALONAJE REFUERZA LA ACCIÓN	CREA UNA ATMÓSFERA PARA EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO ACCIÓN	RESALTA EL ESPACIO OTORGÁNDOLE UN COLOR IDENTIFICATIVO	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	0,00%	0,00%	0,00%	30,77%	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	0,00%	0,00%	0,00%	13,33%	
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	7,69%	38,46%	7,69%	15,38%	
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	0,00%	0,00%	0,00%	35,71%	

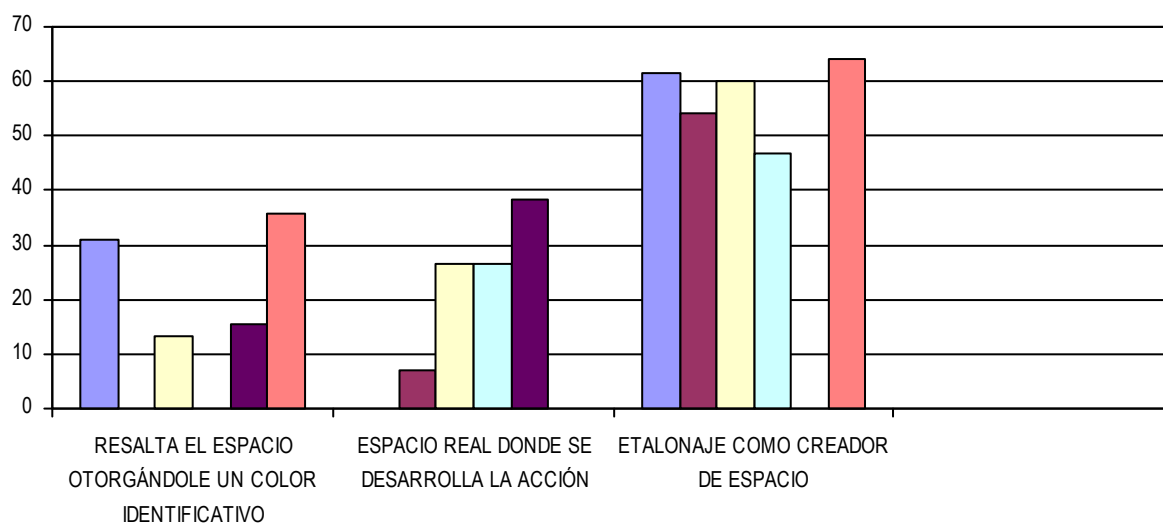
5.8 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA NARRATIVA Y ETALONAJE.

RELACIÓN CON LA NARRATIVA	Etalonaje y Espacio		Etalonaje y Tiempo Narrativo			
	ESPACIO REAL DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN	ETALONAJE COMO CREADOR DE ESPACIO	Tiempo del relato fílmico	CONGELADO	Elipsis	Flashback
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	0,00%	61,54%	84,61%	0,00%	7,69%	15,38%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	7,14%	54,14%	100%	0,00%	0,00%	0,00%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	26,67%	60%	86,67%	0,00%	0,00%	13,33%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	26,67%	46,67%	100%	0,00%	0,00%	0,00%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	38,46%	0,00%	84,61%	7,69%	7,69%	0,00%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	0,00%	64,28%	85,71%	0,00%	14,28%	0,00%

5.8.1 Gráfico representativo de los cuadros comparativos: narrativa y etalonaje

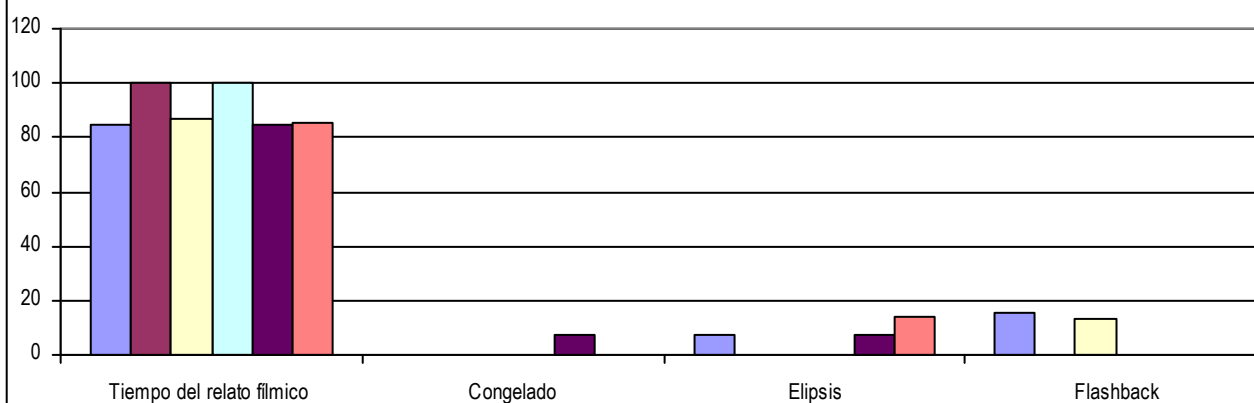


NARRATIVA Y ETALONAJE: RELACION CON EL ESPACIO



- | | |
|---|-------------------------|
| ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: | Año de producción: 2001 |
| ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: | Año de producción: 2002 |
| ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: | Año de producción: 2003 |
| ■ HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: | Año de producción: 2001 |
| ■ HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: | Año de producción: 2002 |
| ■ HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: | Año de producción: 2004 |

NARRATIVA Y ETALONAJE: RELACION CON EL TIEMPO



- | | |
|---|-------------------------|
| ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: | Año de producción: 2001 |
| ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: | Año de producción: 2002 |
| ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: | Año de producción: 2003 |
| ■ HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: | Año de producción: 2001 |
| ■ HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: | Año de producción: 2002 |
| ■ HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: | Año de producción: 2004 |

5.9 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

Figuras Retóricas: Pensamiento								
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	ANÁLISIS	PARADOJA	PROSOPOTEYA	PROSOGRAFÍA	ETOPEYA	PRAGMATOGRAFÍA	TOPOGRAFÍA	CRONOGRAFÍA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	69,24%	23,04%	46,15%	7,69%	90,31%	0,0%	46,15%	7,69%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	71,43%	21,43%	85,71%	14,28%	78,57%	0,0%	64,28%	0,0%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	60%	20%	73,33%	13,33%	66,67%	6,67%	60%	6,67%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	26,67%	13,33%	86,67%	0,0%	33,33%	6,67%	13,13%	0,0%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	0,0%	30,77%	100%	15,38%	23,04%	15,38%	7,69%	7,69%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	21,43%	21,43%	57,14%	21,43%	7,14%	0,0%	28,57%	7,14%

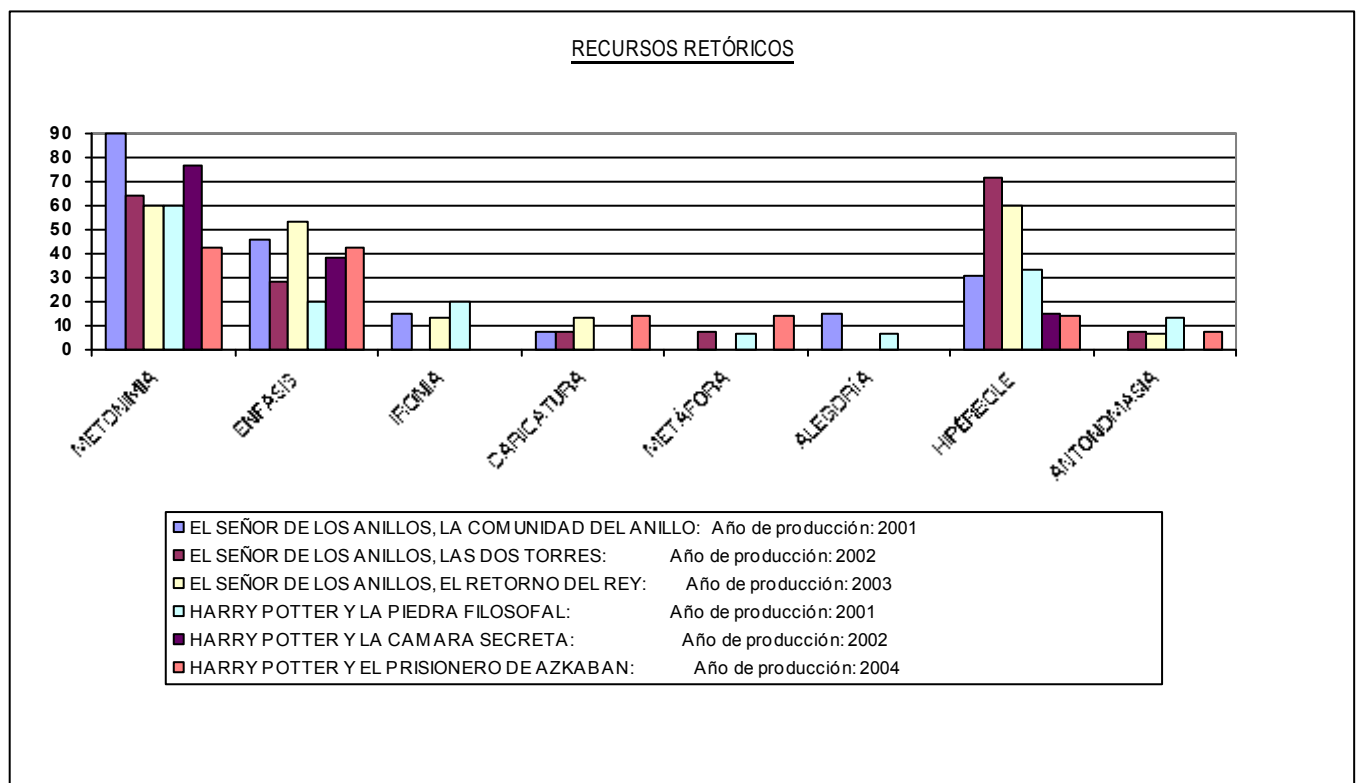
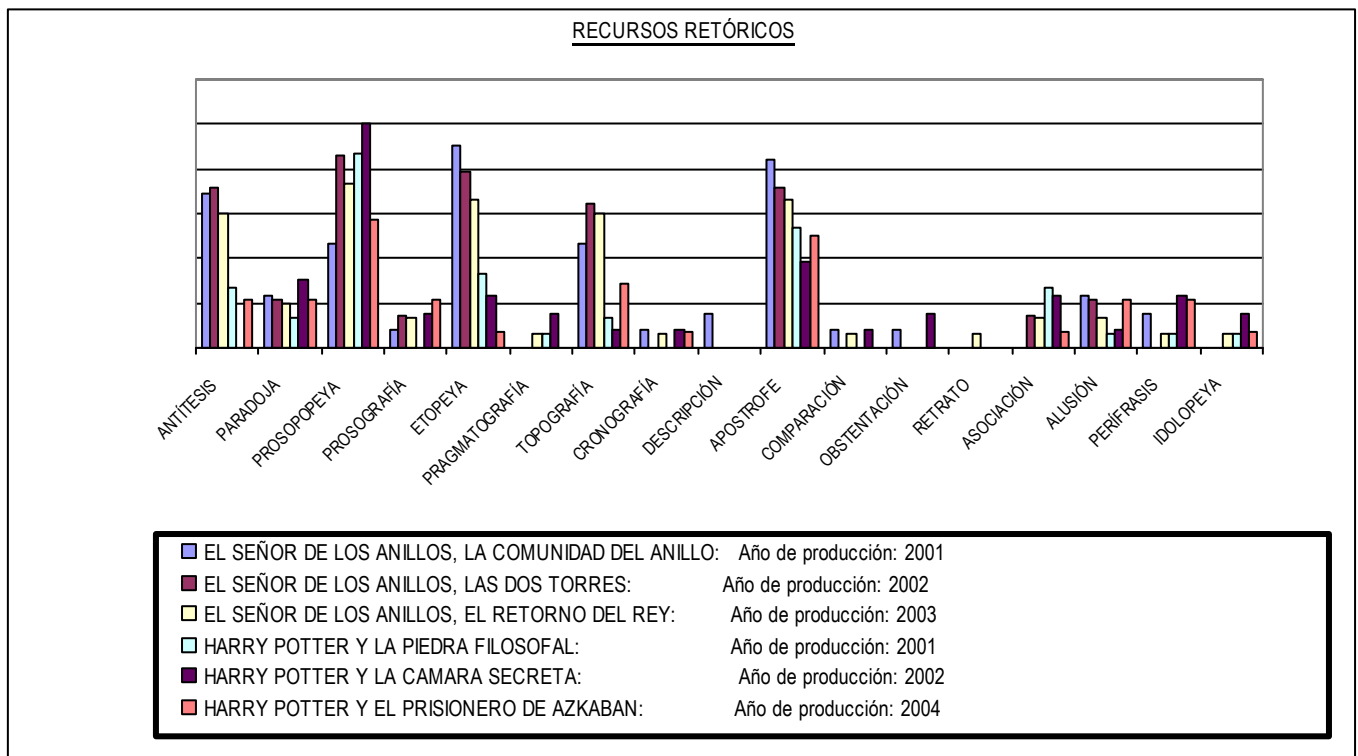
5.9 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

Figuras Retóricas: Pensamiento									
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	DESCRIPCIÓN	APOSTROFE	COMPARACIÓN	OBSTENTACIÓN	RETRATO	ASOCIACIÓN	ALUSIÓN	PERÍFRASIS	IDOLOPEYA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	15,38%	84,61%	7,69%	7,69%	0,0%	0,0%	23,04%	15,38%	0,0%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	0,0%	71,43%	0,0%	0,0%	0,0%	14,28%	21,43%	0,0%	0,0%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	0,0%	66,67%	6,67%	0,0%	6,67%	13,33%	13,33%	6,67%	6,67%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	0,0%	53,33%	0,0%	0,0%	0,0%	26,67%	6,67%	6,67%	6,67%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	0,0%	38,46%	7,69%	15,38%	0,0%	23,04%	7,69%	23,04%	15,38%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	0,0%	50%	0,0%	0,0%	0,0%	7,14%	21,43%	21,43%	7,14%

5.5.9 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS.

Tropos								
RELACIÓN CON LOS RECURSOS RETÓRICOS	METONIMIA	ENFASIS	IRONIA	CARICATURA	METÁFORA	ALEGORÍA	HIPÉRBOLE	ANTONOMASIA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	90,31%	46,25%	15,38%	7,69%	0,0%	15,38%	30,77%	0,0%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	64,28%	28,57%	0,0%	7,14%	7,14%	0,0%	71,43%	7,14%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	60%	53,33%	13,33%	13,33%	0,0%	0,0%	60%	6,67%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	60%	20%	20%	0,0%	6,67%	6,67%	33,33%	13,33%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	76,92%	38,46%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	15,38%	0,0%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	42,86%	42,86%	0,0%	14,28%	14,28%	0,0%	14,28%	7,14%

5.9.1 Gráfico representativo de los cuadros comparativos: relación con los recursos retóricos.



5.10 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

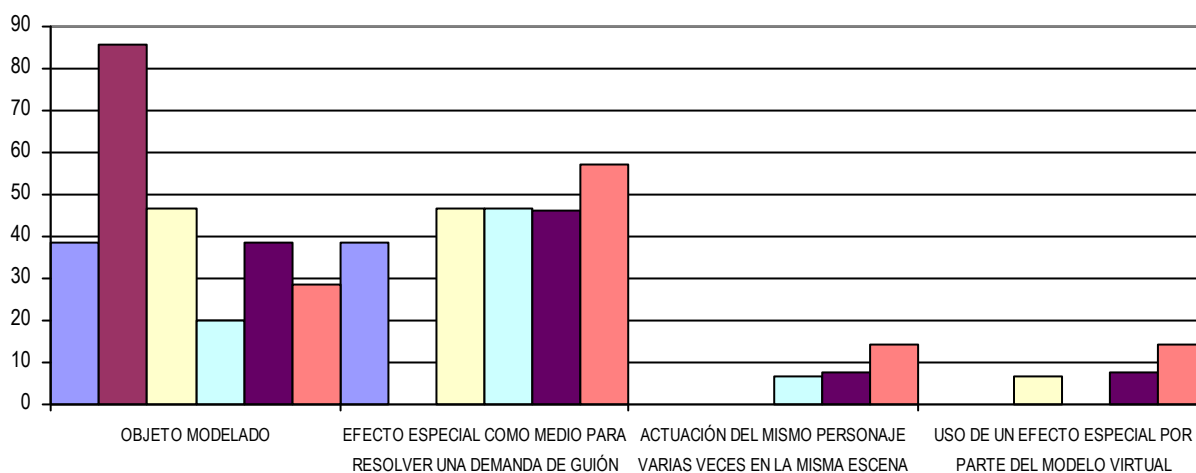
RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	Creatividad					
	INTEGRACIÓN DEL EFECTO ESPECIAL EN EL ENTORNO REAL	INTEGRACIÓN EN LOS PLANOS DE ACCIÓN	APLICACIÓN DE DIFERENTES TÉCNICAS DE CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	ANIMATRONIC	USO DE PRECISAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DE OBJETOS	FORMAS CREATIVAS DE COMPOSICIÓN DE IMÁGENES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	15,38%	38,46%	15,38%	0,0%	0,0%	15,38%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	7,14%	21,43%	54,14%	21,43%	0,0%	0,0%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	20%	20%	33,33%	13,33%	0,0%	0,0%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	53,33%	6,67%	33,33%	20%	6,67%	0,0%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	90,31%	23,04%	38,46%	0,0%	15,38%	0,0%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	28,57%	7,14%	35,71%	28,57%	14,28%	0,0%

5.10 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES	Creatividad		Originalidad de la escena				
	ACCIÓN DE LOS ACTORES FRENTE A PERSONAJES IMAGINARIOS	OBJETO MODELADO	EFFECTO ESPECIAL COMO MEDIO PARA RESOLVER UNA DEMANDA DE GUIÓN	ACTUACIÓN DEL MISMO PERSONAJE VARIAS VECES EN LA MISMA ESCENA	USO DE UN EFECTO ESPECIAL POR PARTE DEL MODELO VIRTUAL	ACCIÓN DEL PERSONAJE CONTRA EL EFECTO ESPECIAL	MOVIMIENTO DE ANIMACIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	15,38%	38,46%	38,46%	0,0%	0,0%	0,0%	53,84%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	21,43%	85,71%	0,0%	0,0%	0,0%	21,43%	64,28%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	33,33%	46,67%	46,67%	0,0%	6,67%	0,0%	40%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	20%	20%	46,67%	6,67%	0,0%	0,0%	40%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	23,04%	38,46%	46,15%	7,69%	7,69%	0,0%	30,77%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	14,28%	28,57%	57,14%	14,28%	14,28%	7,14%	21,43%

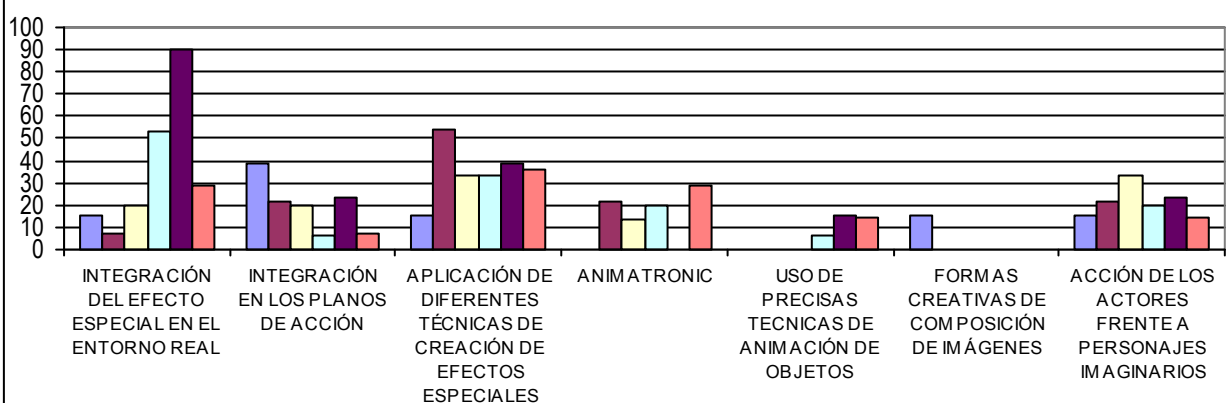
5.10.1 Gráfico representativo de los cuadros comparativos: creatividad y originalidad de la escena en relación a los efectos especiales.

CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: RELACIÓN CON EFECTOS ESPECIALES



■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001
 ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002
 ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003
 ■ HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001
 ■ HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002
 ■ HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004

CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: RELACIÓN CON LOS EFECTOS ESPECIALES



■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001
 ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002
 ■ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003
 ■ HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001
 ■ HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002
 ■ HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004

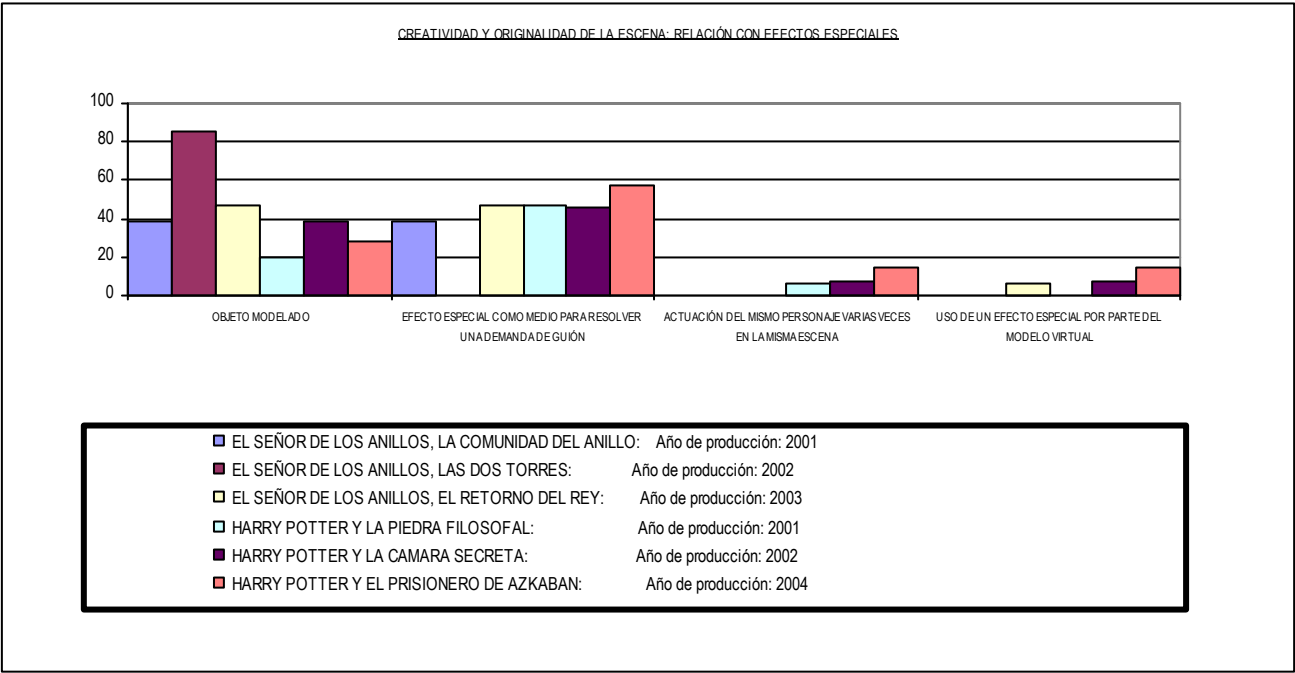
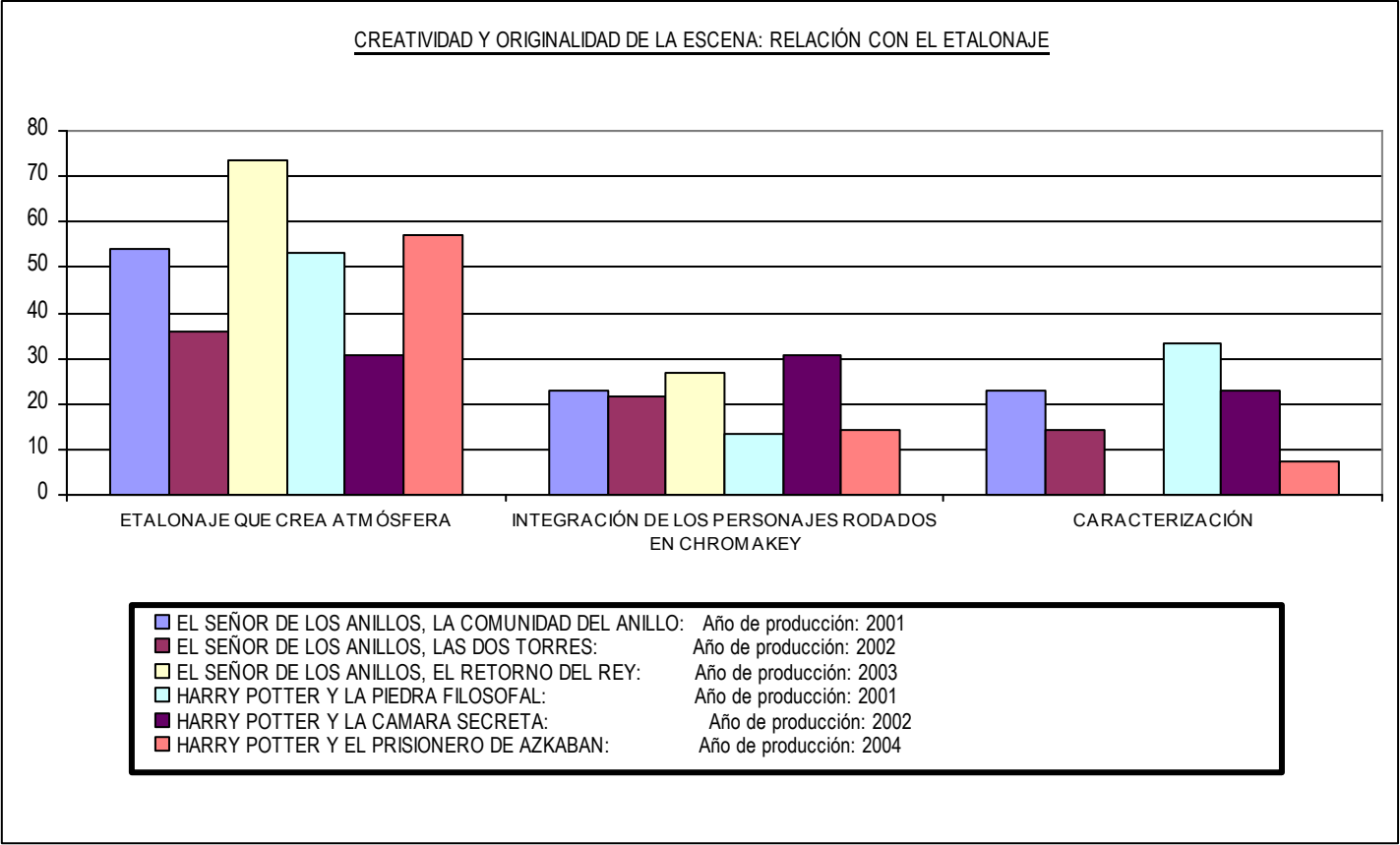
5.11 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	Creatividad			Originalidad de la escena
	ETALONAJE QUE CREA ATMÓSFERA	INTEGRACIÓN DE LOS PERSONAJES RODADOS EN CHROMAKEY	CARACTERIZACIÓN	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	53,84%	23,04%	23,04%	23,04%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	35,71%	21,43%	14,28%	21,43%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	73,33%	26,67%	0,0%	6,67%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	53,33%	13,33%	33,33%	13,33%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	30,77%	30,77%	23,04%	30,77%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	57,14%	14,28%	7,14%	14,28%

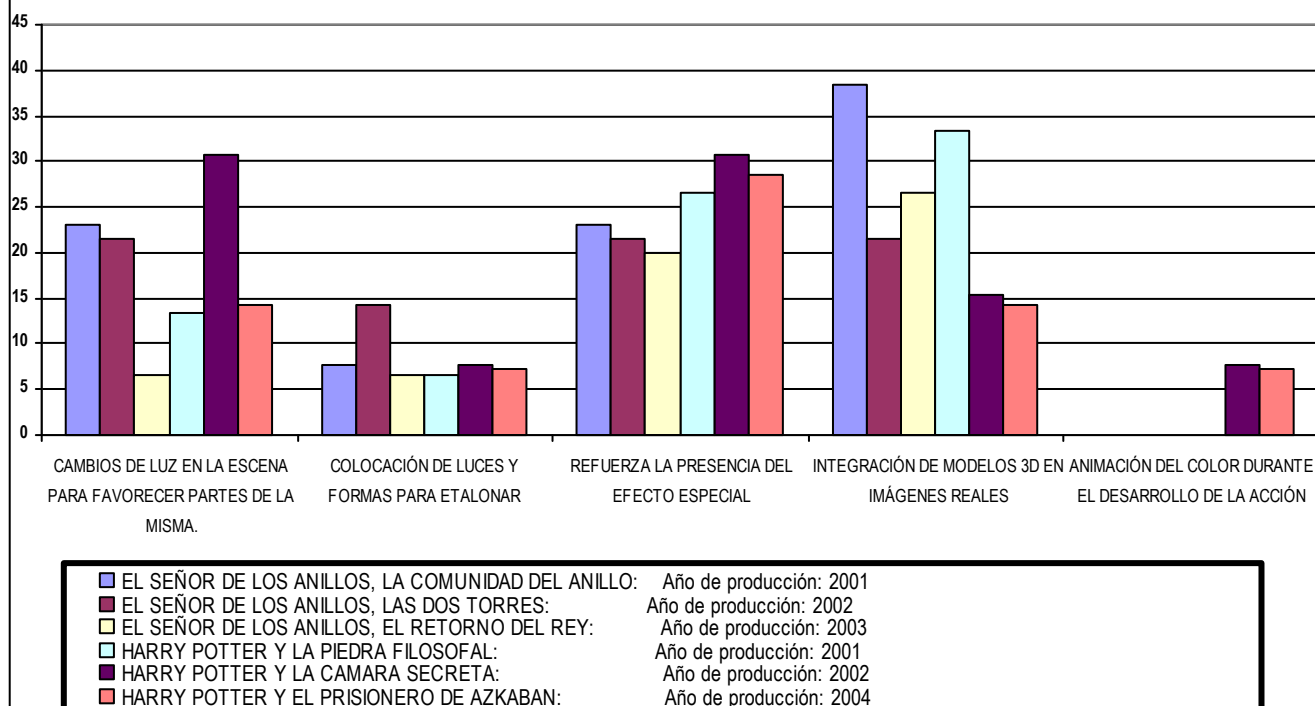
5.11 CUADRO DE RESULTADOS COMPARATIVOS EN RELACIÓN A LA CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA Y EL ETALONAJE.

RELACIÓN CON EL ETALONAJE	Originalidad de la escena			
	COLOCACIÓN DE LUCES Y FORMAS PARA ETALONAR	REFUERZA LA PRESENCIA DEL EFECTO ESPECIAL	INTEGRACIÓN DE MODELOS 3D EN IMÁGENES REALES	ANIMACIÓN DEL COLOR DURANTE EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO: Año de producción: 2001	7,69%	23,04%	38,46%	0,0%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES: Año de producción: 2002	14,28%	21,43%	21,43%	0,0%
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY: Año de producción: 2003	6,67%	20%	26,67%	0,0%
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: Año de producción: 2001	6,67%	26,67%	33,33%	0,0%
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA: Año de producción: 2002	7,69%	30,77%	15,38%	7,69%
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN: Año de producción: 2004	7,14%	28,57%	14,28%	7,14%

5.11.1 Gráfico representativo de los cuadros comparativos: creatividad y originalidad de la escena en relación al etalonaje.



CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD DE LA ESCENA: RELACIÓN CON EL ETALONAJE



6. CONCLUSIONES

En la historia del cine, los efectos especiales y etalonaje han ido creando espacios de representación que poco a poco se han posesionando con más fuerza y han adquirido mayor importancia y relevancia dentro del plano expresivo. De esa evolución somos testigos –en la actualidad- gracias a películas como **“EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO”** (2001), **“EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES”** (2002), **“EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY”** (2003), y **“HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL”** (2001), **“HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA”** (2002), **“HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN”** (2004), de quienes he realizado un exhaustivo estudio y análisis, y gracias a las cuales podemos obtener una serie de afirmaciones relacionadas con la creación de efectos especiales y etalonaje.

A lo largo de toda esta investigación he trabajado con diferentes efectos especiales y etalonaje relacionados con aspectos narrativos, retóricos, creativos y originales de las películas estudiadas. Toda la información recopilada y analizada sirve para poder generar una serie de conclusiones que van desde comparativas generales entre las diferentes películas hasta afirmaciones más específicas propias de cada escena.

En términos generales podemos concluir que en la trilogía de Harry Potter (analizada en esta investigación) se combinan efectos mecánicos, efectos ópticos y efectos creados íntegramente por ordenador, mientras que en la trilogía del Señor de los Anillos se utilizan más recursos como el matte painting y efectos digitales, siendo puntuales los efectos mecánicos que se observan en dichas películas. Esto viene dado por la naturaleza de las películas. El Señor de los Anillos es un cine más fantástico, más irreal mientras que Harry Potter se desarrolla dentro de un entorno más real pero con acciones imposibles de recrear en la realidad.

Al realizar esta afirmación estamos enfocando la conclusión fundamentalmente al medio sobre el cual se desarrollan los acontecimientos más que a las acciones que se presentan. Los paisajes del Señor de los Anillos –si bien es cierto están basados en paisajes naturales- son el resultado de la composición de una serie de imágenes para lograr el escenario apropiado, mientras que en Harry Potter se utilizan escenarios reales sin necesidad (casi) de crear ambientes especialmente adaptados a una época y ambiente determinado.

Los efectos especiales aparecen en los puntos álgidos de la trilogía del Señor de los Anillos mientras que en la trilogía analizada para Harry Potter su presencia es constante y cumple funciones ilustrativas, de decisión, de impacto, etcétera, para configurar el personaje y el espacio.

Ambas películas poseen una numerosa carga de efectos especiales y etalonaje que las hace formar parte de lo que se denomina cine fantástico. Esto se debe a las propiedades irreales que presenta cada una de ellas. Muchos de los acontecimientos realizados por los protagonistas no serían posibles de realizar si no hubiera sido por la presencia del efecto especial y el etalonaje.

6.1 CONTRASTE DE HIPÓTESIS

Después de esta breve introducción a las conclusiones podemos confirmar la primera de las hipótesis planteadas en esta investigación. Se confirma que LOS EFECTOS ESPECIALES Y ETALONAJE SON ELEMENTOS CONSTRUCTIVOS DEL PLANO DE LA EXPRESIÓN COMO MODOS DE REPRESENTACIÓN DE LOS REFERENTES MIMÉTICOS DE LA REALIDAD O IMAGINARIOS DE LOS ELEMENTOS DEL PLANO DEL CONTENIDO.

El plano de la expresión se nutre de los efectos especiales y etalonaje para mostrar e impactar al espectador de acuerdo a sus expectativas. Hoy por hoy, una película cuyo argumento amerite planos fantásticos, no se entiende sin la presencia de sofisticadas técnicas de creación de efectos especiales y etalonaje.

Los efectos especiales y etalonaje son elementos que ayudan a capturar la atención del espectador gracias a sus herramientas técnicas que logran hacer realidad imágenes totalmente imaginarias o miméticas a la realidad. Asimismo, son elementos constructivos del plano de la expresión creados de acuerdo a la narrativa fílmica, y con una dosis importante de creatividad y originalidad, buscando que el público se sienta impactado.

El plano de la expresión que construye los efectos especiales y etalonaje, se nutre de diferentes técnicas manuales o digitales que permiten hacer cada vez más verosímil el relato por más imaginario que este sea. De igual modo, buscan transmitir el mensaje planteado en el plano de contenido. No son meros adornos del relato cinematográfico, sino más bien, constituyen elementos formales que están cambiando, y evolucionando las técnicas de narración cinematográfica.

También expresan un determinado contenido dentro del relato cinematográfico, pero su elaboración -diseño, modelado, texturización, color, etcétera- es el responsable de hacer que ese efecto cumpla o no su función como elemento del plano de la expresión.

La importancia del efecto especial y el etalonaje es que ambos generen el ambiente narrativo que el director concibió al momento de tener la idea de la película, de allí que su originalidad y

calidad sean los pilares fundamentales de su presencia como elementos del plano de la expresión.

Todos estos conceptos expresados anteriormente tienen su apoyo empírico producto del estudio de las películas mencionadas anteriormente. Los efectos especiales y el etalonaje son elementos del plano de la expresión que se relacionan con elementos del plano narrativo de diferentes formas.

Dentro de este análisis hemos observado como el criterio de “Influencia en el estado físico y psicológico del personaje en la escena” ha sido determinante en la mayoría de los filmes analizados. Este es un ejemplo claro de cómo el efecto especial y el etalonaje construyen el plano de la expresión manteniendo una relación con un elemento del plano del contenido.

Todas las películas analizadas han obtenido en este criterio porcentajes muy altos de participación del mismo, siendo la película que mayor concentración tiene de este criterio, “Harry Potter y la piedra filosofal” (2001). Otros criterios que apoyan la confirmación de esta hipótesis son: el efecto especial que forma parte de la acción en todo momento y el espacio que forma parte del efecto especial.

También confirmamos la importancia de la siguiente hipótesis: “LAS CARACTERÍSTICAS MÁS VALORABLES AL MOMENTO DE REALIZAR UN EFECTO ESPECIAL Y/O ETALONAJE SON: LA SIMPLICIDAD DEL SISTEMA, LA VELOCIDAD Y LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN”.

Esta conclusión es a la que llegamos a raíz del análisis de las películas “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO” (2001), “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES” (2002), “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY” (2003), y “HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL” (2001), “HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA” (2002), “HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN” (2004). Estas películas están cargadas de innumerables efectos especiales y etalonaje, siendo la trilogía “EL SEÑOR DE LOS ANILLOS”, la que mejor plantea –los efectos especiales y etalonaje– como elemento del plano de la expresión.

Realizo esta afirmación porque depende de la calidad y resultado de los efectos especiales y etalonaje elaborados. En la película “HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL” (2001), hay muchos efectos que son elementos del plano de la expresión pero no llegan a cumplir la función de representación de los referentes miméticos de la realidad o imaginarios de los elementos del plano de contenido, porque están elaborados con deficiencias técnicas que permiten ver como han sido hechos y por tanto dejan de ser lo suficientemente verosímiles para que el espectador se vea envuelto en su entorno. Allí es donde radica la importancia del efecto especial y su etalonaje.

Al igual que cuando utilizamos los planos y los tiros de cámara para expresar connotaciones en el plano de contenido, los efectos especiales y etalonaje son utilizados de la misma manera influyendo determinante en el plano del contenido de acuerdo a la intensidad y magnitud del efecto, es decir, conforme a la calidad, y técnica empleada. De modo que un efecto no bien logrado no cumple con su impacto en el plano del contenido, y además crea inverosimilitud al filme, produciendo en el espectador una disconformidad palpable al momento en que termina la película.

Para ilustrar esta idea, después de haber analizado varias de las escenas de las películas mencionadas anteriormente, recordemos el plano de la película "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001), cuando Harry, montado en una escoba comienza a perseguir a los mosquitos, y coge a uno de ellos -cuya figura es en forma de llave- y es el único que puede abrir la puerta que les permitirá pasar a la siguiente habitación y llegar a la piedra filosofal.

Se combinan planos de rodaje en plató con planos generados por ordenador a través de un programa de animación. Hasta allí la ejecución del efecto es buena pero al momento en que se cambia el plano real por el plano virtual, la verosimilitud deja de ser óptima puesto que se observa un desenfoque de movimiento exagerado que distorsiona mucho la imagen generada.

El planteamiento del plano es la velocidad de Harry al moverse entre los mosquitos, puesto que estos quieren quietarle la llave, pero se produce tal exageración del efecto que si nos fijamos plano a plano, vemos como en uno de ellos Harry deja de ser real convirtiéndose en un muñeco.

En este caso el efecto utilizado es el desenfoque de movimiento cuyos parámetros de fase no han sido los correctos puesto que no ha generado la estela que un desenfoque de movimiento debe hacer. Al contrario ha desenfocado una animación (que de por sí no es real) y ha mostrado su detrás de cámara.

Así, en general, si comparamos ambas películas observamos que los efectos especiales, y etalonaje de "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA COMUNIDAD DEL ANILLO" (2001), "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LAS DOS TORRES" (2002), "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL RETORNO DEL REY" (2003), ha sido mucho más cuidado que en "HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL" (2001), "HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA" (2002), "HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN" (2004) influyendo en el plano de contenido como elemento del plano de la expresión.

En el etalonaje de ambas películas se ha tenido especial cuidado en apoyar al efecto especial para cubrir las posibles zonas sobre las cuales el efecto especial es más notorio. En conclusión, como hemos visto a lo largo de esta investigación, la manipulación del color genera la posibilidad no sólo de cubrir las zonas sobre la imagen donde se aprecien las composiciones

sino de crear mayor atmósfera narrativa al relato, oscureciendo los planos nocturnos y peligrosos y/o aumentando la luminosidad en aquellos donde el principio narrativo era la afabilidad, la descripción y la calma.

Toda la información vertida en esta investigación conlleva a valorar la simplicidad técnica de la mayoría de las creaciones de efectos especiales. Si bien es cierto se han utilizado técnicas muy sofisticadas como es el caso del “performance capture” utilizado brillantemente para la creación del personaje de Gollum –muy afamado y alabado por el gremio de trabajadores de efectos. Esa simplicidad ha permitido superar con éxito muchas de las escenas planteadas en los guiones de cada una de las películas y por otro lado a facilitado la velocidad en la elaboración de escenas llenas de efectos visuales.

También es importante destacar el uso de herramientas de creación como el cromakey. El rodaje de los personajes sobre pantallas azules o verdes ha permitido crear efectos visuales que de otra manera no hubieran podido existir debido a la complejidad de un rodaje real de esta escena. Planos como el coche volador de Ron cuando rescata a Harry de la casa de su tío –“Harry Potter y la cámara secreta” (2002)-, Saruman invocando a las fuerzas de la naturaleza para que detengan el camino de la comunidad del anillo –“El Señor de los Anillos, La comunidad del anillo” (2001)-, Frodo, Sam y Gollum caminando sobre las ciénagas –“El Señor de los Anillos, las dos torres” (2002)-, entre otras escenas.

Por otro lado, también es importante confirmar la hipótesis que dice que EXISTEN RETÓRICAS CONSTRUCTIVAS DE LOS TEXTOS CINEMATOGRAFICOS BASADAS ESPECÍFICAMENTE EN LOS EFECTOS ESPECIALES Y EL ETALONAJE.

Esta afirmación la hemos observado a lo largo de toda la investigación sobre todo cuando hablamos de figuras como la prosopopeya, epopeya, metáfora, alegoría entre otras, porque son figuras que sin el empleo de efectos especiales y etalonaje tendrían dificultad de transmitir sus contenidos, puesto que el plano de la expresión no contendría elementos miméticos a la realidad o imaginarios para que se exprese frontalmente el contenido deseado.

Estas figuras se nutren de los efectos especiales para mostrar su presencia clara dentro del relato cinematográfico. Los efectos especiales y el etalonaje crean ese ambiente figurativo necesario para el desarrollo de estos elementos retóricos.

Comprobamos, entonces, que los efectos especiales son elementos del plano de expresión que pueden llegar a componer figuras retóricas específicas del plano del contenido. Estos al poder crear seres y ambientes miméticos a la realidad o imaginarios, son vías auténticas para la formación de figuras retóricas.

Las figuras retóricas enriquecen el relato y aportan vivacidad al plano del contenido. Las complejas formas en que se pueden presentar las figuras retóricas son –en su mayoría– producto, únicamente del uso de técnicas de efectos especiales dada (en muchos casos) su complejidad de creación puesto que hablamos de elementos inverosímiles, formas y paisajes ajenos a la realidad.

Un efecto especial que representa una figura retórica, lo hace no sólo creando gráficamente la imagen sino aportando a esa figura retórica una intensidad de verosimilitud adecuada, de acuerdo a los parámetros utilizados para su creación.

Dependiendo del uso de las herramientas para la creación de un efecto especial, podemos exagerar el efecto o minimizar su presencia en el plano de expresión que influirá directamente en el plano de contenido.

En las películas analizadas, la presencia de figuras retóricas es palpable por el tipo de películas que son. El cine fantástico tiene mayor posibilidad de incluir figuras retóricas que cualquier otro tipo de género cinematográfico, debido a la posibilidad (limitada por la imaginación) de crear elementos en el plano de expresión miméticos a la realidad o imaginarios.

Los elementos retóricos más utilizados a lo largo de las películas analizadas son: la metáfora, alegoría, prosopopeya, e hipérbole entre los más relevantes. Es importante destacar el nivel de presencia que tiene la prosopopeya en películas como “Harry Potter y la cámara secreta” (2002) donde se ha reflejado en el 100% de las escenas estudiadas elementos inertes a los cuales el efecto especial y el etalonaje ha dotado de movimiento y por tanto de vida.

La metáfora y la alegoría son las figuras retóricas que mejor se nutren de los efectos especiales y etalonaje, ya que para su puesta en escena, necesitan de elementos del plano de expresión difíciles de conseguir sin la presencia de técnicas de creación de efectos especiales.

En la metáfora la sustitución de un elemento por otro que este relacionado hace que el efecto especial sea perfecto para diseñar y crear esa situación. Y la alegoría utiliza más aún, el efecto especial para remarcar y engrandecer su significado narrativo dentro del relato cinematográfico.

La hipérbole es de las figuras que se ven beneficiadas directamente con la creación del efecto especial porque es quien necesita –para su presencia en el relato– elementos que expresen la grandeza y magnitud de los seres o paisajes que se encuentran inmersos en el plano de expresión donde se tiene la intención de crearla.

Además de la hipérbole, la metáfora y la alegoría, la presencia de la antítesis utiliza los efectos especiales para poder crear esta figura retórica en el plano del contenido. Y es que los efectos especiales son capaces de poder crear personajes protagonistas y antagonistas dotados de características propias a su naturaleza.

En consecuencia, las hipótesis planteadas en este proyecto han sido comprobadas y podemos resumir diciendo que los efectos especiales y el etalonaje son elementos del plano de expresión que, gracias a su presencia, pueden transmitir las ideas y mensajes que se han planteado en el plano del contenido.

Teniendo en cuenta el análisis de dos trilogías de películas fantásticas que han sido reconocidas por la crítica especializada podemos afirmar que sin la presencia de los efectos especiales y etalonaje en ambas, estas no hubieran podido alcanzar el éxito que tuvieron. Por tanto los efectos especiales y etalonaje han contribuido enormemente a conseguir ese logro. Esta afirmación está basada en la cantidad de efectos especiales vistos y estudiados en cada una de estas películas.

Un efecto especial es una forma de persuadir al espectador de que algo está sucediendo y poder desarrollar mejor los mensajes planteados en el plano del contenido. Un pensamiento que puede resumir toda esta investigación es que el efecto especial es capaz, como elemento del plano de expresión, de impactar al espectador de acuerdo a la intensidad o fuerza con la que haya sido creada, es decir, cuanto más creíble sea el efecto mayor repercusión tiene en el espectador.

Entonces, la mayor o menor presencia del efecto especial y del etalonaje no garantizan un impacto en el espectador es la forma y la presencia oportunidad del efecto lo que finalmente se valora.

6.2 CONCLUSIONES GENERALES

De lo expuesto a lo largo de toda esta investigación han aparecido otra serie de conclusiones que no tenía prevista. Una de ella es la marcada importancia del color dentro de cada una de las escenas, que permite que esta se imprima de una atmósfera positiva o adversa dependiendo de cual sea el caso.

Un ejemplo práctico de ello son las diferentes escenas que podemos encontrar en las películas de Harry Potter. Cualquiera sea la película que se elija siempre encontraremos un predominante color azul oscuro a lo largo de todas aquellas escenas que indican un riesgo nocturno acusado, es decir, planos de acción donde el peligro que amenaza es inminente ha

sido etalonados buscando la importancia de un color azul oscuro para que el espectador se identifique con ellos.

De igual manera, los planos que implican acciones amables y cálidas han sido –en su mayoría– impresos con luces que tintaban de naranja toda la escena. Esta coloración es más o menos acusada según la importancia de la escena.

De esta forma podemos concluir que la corrección de color en cada una de las películas de Harry Potter ha contribuido a crear un ambiente emotivo determinado según sea la acción que se quiere representar. Por tanto, nos encontramos frente a escenas coloreadas de azul que sugieren situaciones de riesgo mientras que las escenas coloreadas de naranja nos indican más amabilidad y alegría dentro de la representación del relato.

La siguiente conclusión que ha sido encontrada pero no prevista dentro de las hipótesis, se encuentra latente a lo largo de todas las películas analizadas tanto en la trilogía del Señor de los Anillos como en las tres primeras películas de Harry Potter.

Se hace referencia a la intervención de los efectos especiales para crear ambientes verosímiles ó miméticos a la realidad, produciendo en el espectador una sensación de bienestar que hace que ese trabajo forme parte de la acción cuando en realidad no le pertenece.

Este tipo de efectos especiales son poco reconocidos porque no es algo que realmente se aprecie a primera vista cuando vemos la película; sin embargo tienen una labor muy importante que hace posible que muchos de los errores que se han cometido en el rodaje puedan ser reparados y que –una vez estrenada la película– nadie se percate que estos fallos han estado presentes.

Un ejemplo de este tipo de efectos especiales son las corrección de micrófonos y fondos azules mal iluminados que han tenido que ser tratados especialmente para poder hacer que no pierdan la misma característica de ambiente con el resto de escenas de la película. En relación a este tema se observan más correcciones de este tipo en la primera película de Harry Potter, “la piedra filosofal” (2001) que en el resto de las películas analizadas, incluyendo la trilogía del Señor de los Anillos.

Asimismo, se puede concluir en que existen muchos efectos especiales que no se muestran como tal ante los ojos del espectador porque su labor es esconder aquellas partes de la imagen que han tenido que ser manipuladas para poder recrear una determinada historia o simplemente porque su misión era corregir los errores de otro personal que no cumplió fielmente sus objetivos.

Podemos encontrar una tercera conclusión de la mano de las diferentes formas que se han encontrado para hacer efectos especiales. Aunque la tecnología ha avanzado mucho estos últimos años, aún las técnicas mecánicas de creación de efectos siguen siendo las más utilizadas por muchos de los artistas de efectos especiales.

Técnicas como el “matte painting” no han sido abandonadas, por el contrario han estado muy presentes a lo largo de la preparación de la película. Esta técnica en concreto ha sido la más utilizada en la película de Peter Jackson “El Señor de los Anillos”. Independientemente de la película que se mencione dentro de la trilogía, Jackson utilizó la técnica de “matte painting” para recrear los hermosos paisajes del filme, modificando los paisajes de Nueva Zelanda con imágenes dibujadas en “matte painting”.

Este tipo de técnicas también son poco visibles ante los ojos del espectador pero su trabajo es de enorme importancia porque significan la diferencia entre tener paisajes reales retocados de color y paisajes que se mimetizan con los imaginados por el director.

7. DISCUSIÓN

Poco a poco vamos viendo como el tema de la postproducción digital, los efectos especiales, etalonaje, composición y demás elementos propios de la fase final de la producción cinematográfica van cobrando mayor interés entre los investigadores, y cada vez más aparecen mayores trabajos de investigación que nos ayudan a ir llenando los conocimientos teóricos de un tema que está ampliamente trabajado, pero poco estudiado.

Es el caso de la tesis doctoral de Agustín Rubio Alcover, titulada *“La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos”* que me servirá en esta sección como base para la discusión de resultados. Esta es una de las pocas tesis doctorales encontradas en relación al tema estudiado en esta investigación.

7.1 CONTRASTE CON OTRAS HIPÓTESIS

La valoración de mis resultados sigue una teórica y empírica, dada las características de los efectos especiales y las herramientas utilizadas para su creación. Un efecto especial y su etalonaje son elementos ineludibles del plano de la expresión, que se caracterizan por ser miméticos a la realidad o imaginarios, pero que (en cualquiera de los dos casos) tienen influencia en el plano del contenido dentro del relato cinematográfico que se plantea.

La presencia de los efectos especiales en el relato cinematográfico hace posible que el plano de contenido sea influido por el efecto especial como elemento del plano de expresión. De esta manera provoca en el espectador un impacto que hace que este mantenga la atención en la película durante todo el tiempo en que se genera el relato.

Como indica Rubio Alcover, Agustín (2006) en su tesis doctoral titulada *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos (...)* *“La difusión y utilización de las tecnologías digitales acarrea ciertas mutaciones expresivas y narrativas” (...)*

En este aspecto ambos estamos de acuerdo de cierta forma, puesto que el efecto especial y etalonaje dirigen sus connotaciones semánticas directamente al plano del contenido haciendo que este, sufra ciertas transformaciones.

Estos cambios son expresados visualmente a través del plano de la expresión donde se gesta y se presenta el efecto especial, pero su manipulación y grado de efectismo afecta directamente al plano del contenido del relato en cuestión.

Agustín Rubio hace referencia a mutaciones que definen mucho más el mensaje narrativo que se quiere transmitir. En este aspecto y -según los resultados expresados en mi investigación- no queda claro que las mutaciones realizadas por los efectos especiales y el etalonaje mermen las ideas y/o narraciones expresadas en el guión cinematográfico. No cabe la menor duda que en ciertas ocasiones esto acontece así, pero en otras es todo lo contrario.

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta investigación y habiendo analizado el desarrollo de los efectos especiales y etalonaje de estas seis películas puedo decir que en muchos casos el uso de efectos especiales y etalonaje enriquece la película en su conjunto global dotando a la obra cinematográfica de una serie de características imposible de plantear si no existiera la posibilidad del uso de efectos especiales.

En relación a esto, también considero importante mencionar que existen muchos planos en muchas película a nivel global que sin necesidad de ser películas de fantasías llevan planos cargados de efectos especiales y etalonaje sin que el espectador note su presencia. Esto es así porque los efectos especiales y el etalonaje no sólo tienen la función de llamar la atención del espectador sino también cubrir y reparar ciertos errores en el momento del rodaje que difícilmente podrían corregirse si no fuera gracias a su intervención.

En conclusión, la mutación que provocan las nuevas tecnologías hay que valorarla de forma positiva porque es la que permite que la producción de películas cinematográficas vaya creciendo y desarrollándose hacia nuevos senderos que (con toda seguridad) proporcionarán otras alternativas mucho más llamativas y más enriquecedoras para nuestra profesión.

Otra premisa que señala Rubio Alcover, Agustín (2006) su tesis doctoral: *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos (...)* "No todos los cambios que se detectan en el cine contemporáneo son únicamente achacables a la digitalización, ni el paradigma representacional se encuentra tan en jaque como pueda parecer" (...)

Es verdad, y ya lo hemos mencionado a lo largo de toda exposición en el marco teórico y en las conclusiones. Los efectos especiales no sólo utilizan herramientas digitales para su gestación, creación y puesta en escena, sino que se ha concluido en la importancia del uso de herramienta manuales que no utilizan ordenadores para crear determinados efectos.

Esto es porque con los efectos digitales se consiguen cosas inverosímiles y nunca vistas en la realidad pero que en un momento dado, cuando nos tenemos que acercar con la cámara para continuar con el uso de nuestro lenguaje fílmico, carecen de verosimilitud, creando en el espectador una sensación de falsedad que debe ser evitada para que este no se aleje del argumento que se quiere contar.

Por esta razón, se utilizan herramientas mecánicas y manuales para la creación de determinados efectos que sirven para darle mayor realismo a la escena y de esa manera hacer que el espectador continúe envuelto en la historia.

Los efectos especiales y el etalonaje enriquecen al paradigma representacional aportando una serie de creaciones y elementos nuevos que abren otros senderos para la creación e imaginación de los escritores de guiones de películas.

De igual manera hay que mencionar que este cuestionamiento también se lo han podido hacer hace muchos años los primeros creadores de obras cinematográficas puesto que el desarrollo tecnológico y la presencia de efectos especiales vienen dados desde pocos años después de la creación del cinematógrafo por parte de los hermanos Lumiere.

La diferencia es que en esos momentos se creaba tecnología para poder plasmar en imágenes las ideas que los directores tenían en sus cabezas. Y producto de la casualidad (en muchos casos) se descubrieron técnicas que han sentado las bases de los efectos especiales que utilizamos actualmente. Estas técnicas han sido mejoradas y desarrolladas con mayor fuerza debido a la introducción de la era digital en nuestra profesión.

Este es otro de los motivos por los cuales coincido con la frase expresada por Agustín Rubio cuando afirma que no todos los cambios que se ven en el cine actual son producto de la digitalización. La respuesta es sencilla si volvemos hacer referencia al cine hace ya más de 100 años atrás.

Además, Rubio Alcover, Agustín (2006) su tesis doctoral: *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*, señala: (...) *En el decurso de nuestro informe sobre tecnología de la postproducción digital, han salido a relucir la frivolidad y la falsedad de la intrínseca superioridad del nuevo soporte con respecto al fotoquímico*” (...)

Con respecto a este tema en nuestro marco teórico hemos hablado de este aspecto, y la conclusión llegada hasta este punto de mi investigación es que realmente estamos hablando de una tecnología superior pero que realmente no debe despreciar un soporte que durante mucho tiempo ha sido y es uno de los más usados al momento de rodar una película.

Lo que sucede es que en la actualidad la tecnología de la postproducción digital ha abaratado los costes de producción haciendo más accesible esta profesión a directores que de otro modo no hubieran podido plasmar sus ideas en la gran pantalla.

No cabe duda que la postproducción digital ahorra costes y sobre todo enmienda errores que en cualquier otro momento hubieran costado fortunas enteras poder reparar. Los directores

ruedan con más tranquilidad aunque hay quienes abusan de ellos y pierden la calidad profesional que exigía un rodaje en fotoquímico porque sabía que arreglarlo en postproducción te costaría mucho tiempo y dinero o simplemente no se hubiera podido reparar.

Las tecnologías avanzan a pasos agigantados, y de lo que ahora hablamos, en un futuro no sabemos si seguirá siendo verdad o no porque podrá darse el caso que efectivamente se desarrollen tantas funciones que permitan que se reemplace definitivamente el soporte fotoquímico, ó nunca se reproduzca la misma textura que un celuloide y que hayan muchos directores que continúen utilizando este proceso de filmado.

En mi opinión, los avances tecnológicos nos deben de servir para mejorar la calidad y procesamiento de técnicas o estructuras que no son lo suficientemente efectivas la momento de realizar una postproducción cinematográfica. De allí que toda la tecnología que rodea al DI (Digital Intermediate) sea una opción bastante utilizada por la mayoría de las casas de posproducción al momento de realizar una película.

No se trata de echar de menos al material fotoquímico, lo principal es valorar el esfuerzo creativo y el trabajo que el DI permite tener a todos los profesionales del gremio, haciendo de su trabajo una labor mucho más creativa y ya no tanto una labor de investigación y exhaustivo cuidado que se debía tener cuando todo el proceso de postproducción se producía en fotoquímico.

El Digital Intermediate a permitido que los errores que podemos tener en postproducción –tanto de color como de introducción de efectos especiales- no sean tanto un dolor de cabeza como un simple gesto de pulsar unas teclas combinadas y volver al paso anterior. Utilizamos el material de la película en forma virtual que nos permite ser más flexibles al momento en que realizamos el trabajo final de creación de una película.

También, Rubio Alcover, Agustín (2006) en su tesis doctoral: *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*, señala: (...) *Las tecnologías digitales no están en el origen del rumbo efectista, conservador, homogeneizante..., sino que constituyen un recurso más de (pre)venta wishful del producto, promovido desde los planteamientos economicistas de una industria que confía en la capacidad de seducción de los mismos, la divulga entre el público y la consagra como un elemento inexcusable para garantizar el éxito*(...).

En esta afirmación estamos de acuerdo cuando menciona que el efecto especial es un recurso más para la venta del producto por su capacidad de seducción e impacto que tiene en el espectador. Este es el motivo por el cual el público en general se siente especialmente

cautivado al ver una película, y quiere volver a verla y la recomienda. Es el poder de seducción del efecto especial –como dice Agustín Rubio- el que genera dicho impacto.

Pero el efecto especial y etalonaje no sólo tienen una función de venta su presencia va más allá de la mera decoración de un plano. Son los que permiten que objetos determinados en una escena puedan cobrar vida y se vean como si de otro personaje más se tratará. Un efecto especial puede o no llegar a impactar de acuerdo a la fuerza que se haya impreso en su elaboración.

También es importante mencionar que esas tecnologías digitales de las cuales habla Agustín Rubio muchas veces no aparecen visiblemente frente a los ojos del espectador pero este si que observa el resultado de su intervención que no necesariamente llama la atención puesto que en un caso en concreto puede estar cubriendo un error de rodaje que sin su empleo sería visiblemente notorio y crearía en el espectador una sensación de descontento hacia esa escena.

Es por eso que a mi criterio no se puede concluir fríamente que las tecnologías digitales sirven simplemente para la venta. Sirven para la venta que para lo que más se emplean es para corregir ciertos errores que el público en general no es capaz de percibir cuando ese arreglo esta muy bien elaborado.

En general concluimos que la introducción de los efectos especiales y el etalonaje dentro de un relato cinematográfico, como elementos del plano de expresión influyen en el plano de contenido al momento en que impactan y/o seducen al espectador, quien se siente atraído por estos elementos y deja llevarse por las connotaciones que generan, provocando que su inmersión dentro del ese relato.

Los efectos especiales enriquecen el relato fílmico siempre y cuando estén desarrollados con una calidad óptima que les permita hacer que esas creaciones sean verosímiles frente a los ojos del espectador; de lo contrario el público deja de formar parte de la película para volver a darse cuenta de su posición como mero espectador de un relato.

El actual avance tecnológico facilita la creación y elaboración de efectos haciendo más sencillas las correcciones que se tienen que hacer en postproducción y dejando más tiempo para la creación.

Cada vez más nos encontramos en un mercado donde el desarrollo de equipos de postproducción es cada vez más emergente y donde los principales fabricantes llevan una lucha constante entre ellos por ofrecer el mejor producto que sea rentable y beneficioso para la postproductora de cine.

La consecuencia inequívoca de toda esta vorágine tecnológica es que el usuario final se encuentra con la necesidad de adquirir diferentes equipos para lograr los efectos necesarios que requiere. Dependiendo de los presupuestos que se manejen, las casas de postproducción tienen que tener especial cuidado al momento de adquirir un nuevo producto porque saben que el coste de esa máquina debe resultar ser una inversión que a un pequeño, mediano o largo plazo signifique rentabilidad absoluta para la empresa.

Por otro lado, el equipo de realización de la película debe tener en cuenta –a su vez- con que casas de postproducción puede contar para hacer un determinado efecto o si puedo conseguir todos ellos en un solo lugar. Esta última frase sería ideal pero no es así en la realidad.

Como hemos visto a lo largo del análisis de todas estas películas, muchos de los efectos especiales realizados en ellas están hechos gracias al trabajo colaborativo entre diferentes casas d postproducción. Cada uno de estos lugares ofrece sus mejores servicios en postproducción para elaborar tanto efectos especiales como etalonaje o animación de personajes en 3D.

Por ende, y viendo el trabajo que los efectos especiales y el etalonaje suponen, podemos afirmar que estos no son meras creaciones sin sentido, colocadas en el relato por simple adorno; al contrario cumplen fielmente una función como elementos del plano de expresión, e inclusive dependiendo de su desarrollo e intensidad, ayudan a que el relato sea mucho más impactante o no.

El desarrollo tecnológico de los efectos especiales y etalonaje demuestra que es un área en constante evolución y desarrollo, que siempre se crean herramientas y sobre todo (muchas de ellas) evolucionan y se convierten en verdaderos líderes de tecnología para la creación de efectos especiales, pero no hay que olvidar que no lo son todo; porque además de los efectos digitales, existen otros efectos mecánicos que contribuyen a dar mayor credibilidad al efecto planteado en el guión de un relato cinematográfico.

7.2 ANÁLISIS CRÍTICO DEL TEXTO

La realización de esta investigación ha intentado ser lo más próxima a la realidad teniendo en cuenta que en una actividad profesional como la que se investiga, los desarrollos cambian constantemente haciendo bastante difícil la elaboración de un documento siempre actualidad.

El desarrollo de la tecnología y lo imaginario de los artistas de los efectos especiales y del color hacen que las conclusiones a las que se puede llegar siempre tengan un matiz de posibilidad

antes de ser contundentemente ciertas. Todo esto porque nos encontramos frente a una actividad que vive de la evolución y el desarrollo de cada vez nuevas y mejores técnicas.

A pesar de estas limitaciones se ha podido obtener un texto que sienta las bases para futuras investigaciones y para un desarrollo mucho más detallado en un futuro. Esta investigación toma de base dos grandes trilogías, las analiza y las compara, pero faltaría complementar esta misma investigación con películas de otros géneros y que además pertenezcan a épocas diferentes para concluir en hipótesis que indiquen una evolución tecnológica a lo largo de las últimas décadas.

También se pueden llegar a analizar con más detenimiento la formación y elaboración de determinados efectos especiales que permitan resolver claves importantes en el desarrollo de efectos haciendo la tarea del operador de efectos mucho más fácil de lo que es ahora.

De lo expuesto anteriormente, se podría extraer un documento dirigido especialmente a los profesionales que trabajan en el cine, de forma tal, que puedan acceder a una investigación concluyente y práctica que les permita mejorar e incrementar su conocimiento y dominio de su labor artística diaria.

Y para terminar, no se puede olvidar de mencionar que este trabajo es un compendio de todo el desarrollo que existe en relación a los efectos especiales y el etalonaje, por tanto, compila el trabajo de muchas áreas integradas en esta profesión, pero que tienen sus propias particularidades, de allí que este documento, sirva como base para una investigación más detallada de todas áreas mencionadas en él.

8. APLICACIONES TEÓRICAS Y PRÁCTICAS DEL TRABAJO

Este trabajo encierra planteamiento teóricos y prácticos que pueden ser utilizados en ambientes de trabajo dedicados a la postproducción cinematográfica, y especialmente en el área de efectos especiales y etalonaje.

De las teorías planteadas, tomando como referencia al efecto especial como elemento del plano de expresión, hay que tener en cuenta que la intensidad con que se utilicen las herramientas que generan ese efecto especial y etalonaje repercute directamente en la forma como el espectador es impactado o como es seducido por el filme.

De concepciones como estas partimos hacia aplicaciones teóricas que este proyecto nos aporta. Toda la elaboración del marco teórico y las diferentes definiciones que se han ido realizando aportan una importante base documental para comenzar el estudio de los efectos especiales y el etalonaje.

Las aplicaciones teóricas que un trabajo de estas características ofrece son, sin duda, de diversa índole. Desde la misma concepción básica del filme –formatos, celuloide, proceso de rodaje, cámaras, etcétera hasta la postproducción final de la película. Todo este proceso está lleno de conceptos y de herramientas que se basan en argumentos teóricos.

Por tanto una de las aplicaciones teóricas en la que se suscribe esta investigación es en ser un documento que facilite la información conceptual básica para comenzar a trabajar dentro de la postproducción de una película.

Otra de las aplicaciones teóricas es la referencia a la historia misma del cine que aporta información importante y minuciosa sobre los albores de esta profesión y abre los ojos al lector y espectador sobre las primeras creaciones efectistas de la historia, de forma tal que sepa que realmente quienes fueron los precursores de este arte y conozca de primera mano sus técnicas.

Además de todo lo mencionado anteriormente también es importante destacar las formas de creación de efectos especiales y etalonaje mencionadas a lo largo de todo este documento. Se ha intentado ser lo suficientemente explícito para explicar las formas de creación de efectos especiales y las técnicas utilizadas para lograr dichos efectos. De tal forma que el lector conozca de primera mano como se hicieron sus efectos favoritos.

Además de las aplicaciones teóricas mencionadas, esta investigación intenta estar a la vanguardia de las tecnologías más sofisticadas que existen en la actualidad, de allí, que temas como la estereoscopia 3D, y la cámara Red One hayan sido incluidas dentro del marco teórico.

Hasta ahora hemos mencionadas las aplicaciones teóricas relacionadas con la tecnología audiovisual y la creación de efectos pero también se han incluido temas como elementos de la narración audiovisual –que si bien es cierto- no aporta nada nuevo en el estudio de esta rama, facilita el posterior análisis comparativo que se ha realizado de las diferentes películas seleccionadas.

Al igual que el estudio de los elementos narrativos, también se ha incluido una descripción de las diferentes figuras retóricas que han permitido hacer las comparaciones pertinentes en el estudio de las diferentes escenas de las seis películas seleccionadas para ello.

Por tanto la teoría utilizada en esta investigación y los usos y resultados de la misma crean una sólida base que genera diferentes aportaciones a diversas aplicaciones teóricas en el área de la comunicación audiovisual y especialmente en los departamentos de postproducción de todas las casas de producción de películas.

Y para terminar con las aplicaciones teóricas extraídas de esta investigación, recordar que este documento contiene información de diversa índole. Mucha de esta información a sido recogida de mi experiencia como profesional del medio audiovisual, creando una serie de directrices en temas como por ejemplo la integración de cromakey y el proceso de sustracción el mismo. Técnicas que me han servido en mi puesto de trabajo y que he querido compartir con todos los lectores de esta tesis doctoral.

En conclusión las aplicaciones teóricas que se tienen con esta investigación sientan las bases para el estudio de los efectos especiales y el etalonaje, llenando el vacío que tiene este tema – sobre todo en documentos en español. Muchos son los que trabajan en la realización de efectos especiales y en el etalonaje pero pocos los que se interesan en conocer teóricamente como funciona este entorno profesional.

La mayoría de los profesionales de esta área son ingenieros que saben como funcionan los equipos desde un punto de vista técnico. Poco a poco han ido introduciéndose cada vez más y con la práctica y buen quehacer han logrado obtener credibilidad y prestigio en el mercado pero pocos son los que han analizado minuciosamente el quehacer de sus demás colegas y han aprendido de él. La mayor parte copia fórmulas preestablecidas y repite la información recibida con anterioridad por otro colega.

Los verdaderos artesanos de esta profesión basan su creación sobre fuentes teóricas de conocimiento que les ha servido poder leer los diferentes instrumentos de medición que existen para analizar la imagen, de allí también, el éxito que pueden tener los ingenieros convertidos en posproductores.

Con una buena base teórica que nos permita conocer cual es el funcionamiento preciso de cada una de las herramientas que un desarrollador de software a realizado, nuestras posibilidades de creación son mucho mayores porque realmente podemos hacernos un mapa mental que nos guíe en el uso de aquellas que van a ser necesarias para nuestro trabajo diario. De allí que la teoría no este reñida con la práctica porque con esta se pueden plasmar más y mejores resultados que con una falta de ella.

De las aplicaciones prácticas, concluimos que muchas veces (sobretudo cuando trabajamos sobre una película de ciencia ficción) la inclusión del efecto especial debe ser cuidada para que sea lo más creíble posible, descartando los planos en que el desarrollo del efecto especial muestre sus bastidores, y deje entrever la forma o materiales con que ha sido creado.

Esto no impide, que dentro de la narración del relato cinematográfico existan ciertos efectos que por el contexto en el cual estén planteados requieran que el espectador realmente percate que son elementos no naturales, imaginarios ante cualquier persona. Es en estos casos donde el efecto se percibe como una fantasía.

Esto se debe a que la integración entre los planos rodados en plató y los planos generados por ordenador carecen, en ciertas zonas, de credibilidad absoluta; pero (en este caso) esto es positivo porque la intención del director es justamente hacer que el espectador sienta que esta frente a un entorno totalmente fuera de la realidad.

Los caminos al momento de realizar un efecto especial son muy diversos, pero en la creatividad radica la forma de hacerlo lo más eficientemente posible y que impacte al espectador. Aunque cada vez existen mejor y mayor sofisticación en la técnica, finalmente es la imaginación del operador o diseñador que responde ante lo que el director demanda.

Por tanto, las aplicaciones prácticas de esta investigación contribuyen a que futuros creadores de efectos especiales y coloristas inicien sus tareas con el conocimiento empírico extraído de la postproducción de películas tan afamadas como el Señor de los Anillos y Harry Potter.

De estas películas se ha analizado el quehacer del efecto especial y se han percatado el uso de una serie de técnicas como el cromakey y el desenfoque de los planos de acción que permiten hacer mucho más creíble esa narración cinematográfica y crean un filme limpio y destacable a nivel de elaboración de efectos y color.

Si los conocimientos teóricos nos permiten comenzar nuestro trabajo con una base técnica que nos abre más posibilidades, aprender de la buena práctica de otros profesionales enriquece aún más ese inicio laboral que todos vamos a tener.

La práctica nunca debe estar reñida con la teoría y la observación es la mejor de todas las aplicaciones encontradas para una profesión como la nuestra. De la mirada detenida y, del análisis cuadro a cuadro y relación con el entorno se han obtenido muy buenos resultados que han sentado las bases para futuras creaciones que integran la novedad de los tiempos con las buenas prácticas extraídas de obras que quizás tengan muchos años ó (en otros casos) sean de reciente creación.

De todo lo que estamos hablando se crea un método de trabajo inicial para todos aquellos profesionales que quieran realizar su profesión teniendo una base de fondo en su creación. Muchas técnicas están ya logradas y simplemente hay que seguir el patrón para ponerlas en marcha.

Buscar los elementos necesarios y comenzar a armar esa pieza como si de un rompecabezas se tratara. De allí que seamos testigos de innumerables videos tutoriales o textos guía para la realización de un determinado efecto. Sea el programa de creación que utilices todos más o menos van a trabajar de la misma forma, la diferencia la ponen los procesadores quienes van a trabajar más o menos rápido o lento de allí que los costes se disparen cuando hablamos de fabricantes de hardware.

Cuan importante será la base teórica que se plantea para el operador que inclusive los mismos fabricantes se enorgullecen de presentar productos creados en base a los gustos y preferencia de los más afamados técnicos-operadores del mundo. De allí que muchos de ellos publiciten sus equipos en base a esta premisa.

La conclusión final que podría hacer a cerca de las aplicaciones teóricas y prácticas de esta investigación es que toda la información teórica que se obtiene nunca va a ser despreciable por mucha práctica que la persona pueda tener.

En el campo de la postproducción –sea de video o de cine- siempre vamos a tener que manejar conceptos básicos de tecnología que nos ayudará a comprender cada vez mejor el funcionamiento de todas las claves de creación que un determinado software puede ofrecer.

Sin esos conocimientos teóricos estamos en frente de un operador que sólo conoce tocar botones pero no sabe porque los toca simplemente le han enseñado que para hacer un determinado efecto tiene que combinar unas herramientas con otras y listo pero no es capaz de crear otro resultado diferente con el uso de las mismas herramientas o con el empleo tan sólo de unas cuantas.

De allí que en color sea fundamental el conocimiento de los monitores de forma de onda o los vertoscopios que permiten ver exactamente que es lo que sucede con la imagen y como esta comienza a ser transformada gracias al empleo y modificación de ciertos parámetros.

Cuando tenemos controlado estos temas y parece que conocemos todas las claves, nuestra ilusión se desvanece con el desarrollo tecnológico que cada día crea más cosas y muchas veces mucho más complejas que antes. La tecnología es la aliada para todas aquellas personas que trabajamos en postproducción pero a la vez es un elemento que nos recuerda que no podemos detenerlos en nuestro afán de conocimiento porque día a día van a aparecer cosas nuevas que debemos de conocer y saber como desarrollar.

Lo mismo ocurre con los fabricantes de software y hardware de postproducción. Muchos de ellos se tienen que guiar por las nuevas tendencias en el uso de cámaras de cine y por las más innovadoras tecnologías que en un futuro serán muy utilizadas. Eso también significa realizar una gran apuesta por algo que en un futuro no sabes si dará buenos resultados y permanecerá en el tiempo o será simplemente una tecnología de moda que una vez que las personas se cansen de ella terminará sucumbiendo en el olvido.

Las aplicaciones teóricas y prácticas entonces parecen muy simples pero encierran en si mismas complejos sistemas que el posproductor tiene que saber elegir. Muchos son los caminos que nos sirven para llegar a un mismo fin pero seguramente habrá uno sólo que sea la mejor opción.

8.1 NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación sienta las bases para la realización de nuevas línea de investigación relacionadas con este tema. Se realiza esta afirmación porque es un documento que engloba todos los aspectos relacionados con la elaboración y creación de efectos especiales y además con el etalonaje.

De esta forma esta investigación abre las puertas a nuevas líneas como una investigación detallada y descriptiva de cada uno de los efectos especiales visibles ó no en una película y el análisis de la siguiente generación de creación de efectos especiales.

De la misma forma, otra línea de investigación que se abre es el análisis del etalonaje como posible generador de emociones en el espectador. Una línea muy interesante porque indica las razones por las cuales se utilizan ciertos efectos de color y su reacción ante el espectador.

Una tercera línea de investigación –también bastante importante- es el tema de los efectos especiales y etalonaje relacionados con la estereoscopia que aunque no es una nueva tecnología es un tratamiento de imagen que esta siendo cada vez más y mejor utilizados por

los profesionales en esta manera. La reacción y creación de efectos no será –sin duda alguna– la misma en la cual trabajamos en estos momentos.

Una cuarta línea de investigación estará dirigida hacia la misma estructura retórica y narrativa relacionada al tema de la estereoscopía y los efectos especiales y etalonaje. El uso de esta técnica de filmación cambia el actual uso del lenguaje cinematográfico. A partir de la intervención de la estereoscopia nuestros planos, personajes, escenarios, técnicas, etc cambia radicalmente. Saber enfrentar esta nueva forma de crear obras audiovisuales será un reto que cuya línea de investigación ayudará a que los profesionales del medio tengan mayores y mejores herramientas para trabajar.

De esta forma se observan unas cuantas líneas de investigación que son producto de esta investigación matriz. Lo más probable es que nos podamos encontrar con más líneas que ayuden a crear documentos dirigidos a esta área de la creación audiovisual.

9.- FUENTES

9.1 WEBRAFÍA

<http://www.autodesk.es/adsk/servlet/item?siteID=455755&id=9905124>,

(Recuperado 03,07,2007) *Autodesk Maya Complete*. Autodesk. España.

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=123112&id=10235810>,

(Recuperado 03,07,2007) *Autodesk Flame 2009*. Autodesk. Estados Unidos.

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=123112&id=10235696>,

(Recuperado 03,07,2007) *Autodesk Inferno 2009*. Autodesk. Estados Unidos.

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/index?siteID=123112&id=10223699>,

(Recuperado 03,07,2007) *Digital Colour Grading: Autodesk Lustre 2008*. Autodesk. Estados Unidos.

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=123112&id=10247363>,

(Recuperado 03,07,07) *Autodesk Smoke 2009*. Autodesk. Estados Unidos.

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=123112&id=10235887>,

(Recuperado 03,07,07) *Autodesk Toxik 2008*. Autodesk. Estados Unidos.

http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Eug%C3%A8ne_Robert-Houdin,

Recuperado (19,02,2007) *Jean Eugène Robert-Houdin*. Wikipedia. Estados Unidos.

<http://www.mshepley.btinternet.co.uk/melies2.htm>,

(Recuperado 20,03,2007) *Méliès: Inspirations and Illusions, 2000*. Mshepley. Reino Unido.

http://es.wikipedia.org/wiki/Maya_%28aplicaci%C3%B3n_gr%C3%A1fica%29,

Recuperado (03,07,2007) *Maya (Programa)* Wikipedia. Estados Unidos.

<http://www.icono14.net/revista/num5/articulo3.3.htm>,

Recuperado (03,07,2007) *La Tecnocreatividad: Uso o abuso de los efectos especiales*. Icono14. España.

http://www.cineybs.com/articulos/articulos_los_formatos_cinematograficos_y_el_widescreen.htm,

Recuperado (03,06,2008) *Los formatos cinematográficos y el widescreen*. Cine y bso. España.

http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=154&Itemid=64,

Recuperado (16,08,2008) *Polar Express*. Fandecomix. España.

<http://www.mattepainting.org/>, Recuperado (20,06,2008)

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>, Recuperado (20,06,2008)

http://www.loresdelsith.net/3po/rep/c_blue.htm, Recuperado (09,07,2008)

www.reflecmedia.com, Recuperado (08,02,2008)

http://es.encarta.msn.com/encyclopedia_761577842/Figuras_ret%C3%B3ricas.html,
Recuperado (07,05,2008)

www.thomsonbroadcast.com, Recuperado (03,04,2008)

www.stereo3d.com/links.htm#literature, Recuperado (06,07,2008)

<http://www.ptgrey.com/>, Recuperado (12,05,2008)

<http://www.digitea.es/blog/>, Recuperado (17,07,2008) Pol Turrents director de foto

<http://www.pluginz.com/product/10194?category=54>, Recuperado (23,04,2008)

http://www.broad-niche.com/broadniche/the_broader_issue/index.html, Recuperado (25,05,2008)

<http://www.photoshopforphotographers.com/pscs3/sample.htm>, Recuperado (16,03,2008)

<http://www.creativeaftereffects.com/tutorials.html>, Recuperado (15,05,2008)

<http://www.photography.com/topics/parallax/>, Recuperado (18,06,2008)

<http://www.digitaldog.net/>, Recuperado (17,04,2008)

<http://fxhome.com/>, Recuperado (13,03,2008)

<http://www.fxguide.com/>, Recuperado (14,05,2008)

<http://matrix.espaciolatino.com/efectos.htm>, Recuperado (15, 08,2008)

<http://www.elmundo.es/magazine/2003/188/1052051547.html>, Recuperado (15, 08,2008)

http://es.wikipedia.org/wiki/Bullet_time, Recuperado (15, 08,2008)

<http://cinelandianoticias.wordpress.com/monograficos/el-senor-de-los-anillos/bestiario-album-de-criaturas-de-la-tierra-media/> Recuperado (17, 04,2009)

<http://1986.galeon.com/productos987773.html>. Recuperado (18, 04,2009)

<http://www.decine21.com/Peliculas/Harry-Potter-y-el-prisionero-de-Azkaban-894.asp?id=894>
Recuperado (09, 05,2009)

http://www.mundopotter.com/peliculas/hp3/harrypotteryelprisionerodeazkaban_4.htm

Recuperado (09, 05,2009)

http://www.mundopotter.com/peliculas/hp2/harrypotteryelcamarasecreta_4.htm

Recuperado (11, 05,2009)

9.2 BIBLIOGRAFÍA

SOUGEZ, MARIE-LOUP (1996) *Historia de la fotografía*. Cátedra. Madrid.

SANCHEZ, F (2007) *Películas clave del cine de ciencia ficción*. Robinbook. Barcelona.

CSICKSZENTMOHOLYI, M. (1980) *Creatividad una Aproximación*. México.

DAVIS, G.A. & SCOTT, J.A. (1975). *Estrategias para la creatividad*. Paidós. México DF.

DOWNING, J.P. (1997). *Creativity's many face. Creative teaching: ideas to boost student interest*. Teacher Ideas Press. Englewood.

GRAÑA, N. (2003). *La creatividad en la escuela*. Aula.

LOWENFELD, V. & BRITTAI, W.L. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz. Buenos Aires.

MARIN, R. (1995). *La Creatividad: diagnostico, evaluación e investigación*. UNED. Madrid.

ROMO, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Paidós. Buenos Aires.

ULMAN, G. (1972). *Creatividad*. Rialph. Madrid.

WILKIE, BERNARD (1999). *Manual de efectos especiales para televisión y Vídeo*. Gedisa. Madrid.

HAMILTON, JAKE (1999). *Efectos Especiales en Cine y televisión*. Molino. Madrid

RUBIO ALCOVER, AGUSTÍN (2006) *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Tesis Doctoral. Castellón.

9.3 FILMOGRAFÍA

METRÓPOLIS, (1927), *Fritz Lang*.

LA SALIDA DE LA FÁBRICA, (1895), *Los hermanos Lumiere*.

L'ESCAMOTAGE D'UNE DAME CHEZ ROBERT-HOUDIN, (1896), *George Méliès*.

LE MANOIR DU DIABLE, (1896), *George Méliès*.

L'HOMME A LA TETE DE COAOUTCHOUC, (1902), *George Méliès*.

LA CAVERNE MAUDITE, (1898), *George Méliès*.

EL ASALTO AL GRAN TRESN, (1903), *Edwin Porter*.

MISSIONS OF CALIFORNIA, (1907), *Norman Dawn*.

HOTEL ELÉCTRICO, (1908), *Segundo de Chomón*.

THE HOUSE THAT JACK BUILT, (1900), *George Albert Smith*.

THE BATHERS, (1900), *Cecil Hepworth*.

ON A RUNAWAY MOTOR CAR THROUGH PICCADILLY CIRCUS, (1899), *Robert Paul*.

THE INDIAN CHIEF AND SEIDLITZ POWDER, (1901), *Hepworth*

HOW JONES LOST HIS ROL, (1905), *Edwin Porter*.

THE WHOLE DAM FAMILY AND THE DAM DOG, (1905), *Edwin Porter*.

FRANKENSTEIN, (1910), *Thomas Alva Edison*.

NOSFERATU, EL VAMPIRO, (1922), *F.W. Murnau*.

FAUSTO, (1926), *F.W. Murnau*.

LA OCTAVA MARAVILLA DEL MUNDO, (1933), *Merian C. Cooper*.

UN MUNDO PERDIDO, (1933), *Carl Denham*.

EL HIJO DE KONG, (1934), *Ernest Schoedsack*.

THE LOST WORLD, (1925), *Harry O. Hoyt*.

THE BEAST FROM 20,000 FATHOMS, (1953), *Eugène Lourié*.

IT CAME FROM BENEATH THE SEA, (1955), *Robert Gordon*.

THE ANIMAL WORLD, (1956), *Irwin Allen*.

LOS CRÍMENES DEL MUSEO DE CERA, (1953), *André De Toth*.

LA GUERRA DE LOS MUNDOS, (1952), *Cecil B. DeMille*.

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. EPISODIO V: EL IMPERIO CONTRAATACA, (1980), *George Lucas*.

BLADE RUNNER, (1982), *Ridley Scott*.

DELICATESSEN, (1991), *Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro*.

MARS ATTACKS!, (1996), *Tim Burton*.

CUBE, (1997), *Vincenzo Natali*.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (2001), *Chris Columbus*.

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (2002), *Chris Columbus*.

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN, (2004), *Alfonso Cuarón*.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. LA COMUNIDAD DEL ANILLO, (2001), *Peter Jackson*.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. LAS DOS TORRES, (2002), *Peter Jackson*.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. EL RETORNO DEL REY, (2003), *Peter Jackson*.

MATRIX, (1999), *Larry y Andy Wachowski*.

POLAR EXPRESS, (2004), *Robert Zemeckis*.

EL HÉROE, (2002), *Zhang Yimou*.

MARY POPPINS, (1964), *Robert Stevenson* .

SPEED, (1994), *Jan de Bont*.

LA MÁSCARA, (1994), *Chuck Russell*.

TITANIC, (1997), *James Cameron*.

INDEPENDENCE DAY, (1996), *Roland Emmerich*.

TORNADO, (1996), *Noel Nossec*.

STARGATE, (1994), *Roland Emmrich*.

SEXTO SENTIDO, (1999), *M. Night Shyamalan*.

JURASIC PARK, (1993), *Steven Spielberg*.

E.T ,(1982), *Steven Spilberg*.

TWISTER, (1996), *Jan de Bont*.

TERMINATOR, (1984), *James Cameron*.

INCREÍBLE HULK, (2003), *Louis Leterrier*.

EL DRAGÓN DEL LAGO DE FUEGO, (1981), *Matthew Robbins*.

LA JOVEN DE LA PERLA, (2003), *Peter Webber*.

CLEOPATRA, (1963), *Joseph L. Mankiewicz*.

LA LISTA DE SCHINDLER , (1993), *Steven Spilberg*.

SALVAR AL SOLDADO RYAN, (1998), *Steven Spilberg*.

LA CHICA DE ROJO, (1979), *Eugenio Martín*.

EL COCINERO, EL LADRÓN, SU ESPOSA Y SU AMANTE, (1989), *Peter Greenaway*.

NARANJA MECÁNICA, (1971), *Stanley Kubrick*.

ED WOOD, (1994), *Tim Burton*.

DELICATESSEN, (1991), *Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro*.

TRANSSIBERIAN, (2008), *Brad Anderson*